

núm. 138 ENERO 2004 • 3,00 Euros
SÓLO 3,00€
SUPERJUEGOS
Este mes, GRATIS el DVD
THE FLORENTINE
Una producción de Francis Ford Coppola con un reparto impresionante
FRANCIS FORD COPPOLA PRESENTA
THE FLORENTINE
UN BAR DE COPAS Y AMIGOS
Un grupo de amigos, muchas historias y un lugar de encuentro
GUÍA COMPLETA
THE SIMPSONS HIT & RUN
GT 4
Primer contacto con el juego de conducción más esperado de 2004
PLAYSTATION 2
XBOX
MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE
Justicia a quemarropa
Castlevania
La saga más clásica de Konami se estrena en PlayStation 2
...Y ADEMÁS
FORBIDDEN SIREN
FINAL FANTASY X-2
SPY HUNTER 2
BALDUR'S GATE 2
KIRBY AIR RIDE
GOBLIN COMMANDER
LOS SIMS TOMAN LA CALLE
COUNTER STRIKE
KILL.SWITCH
I-NINJA...
CONCURSOS
FORD RACING EVOLUTION
ROLLING
STAR WARS REBEL STRIKE

MIDWAY

EL APOCALIPSIS EXTERMINO TODO EXCEPTO LAS BANDAS, LAS ARMAS, LOS COCHES... Y LA VENGANZA.









ROADKILL. MIDWAY.COM







PlayStation 2

SUMARIO Nº138

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco**
Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Javier Bautista, Jasón García** y **José Luis López** (maquetación)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 33 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich. Tel.: 49 89 453 04 20. Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99. Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03. Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris. Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33. Fax: 44 207 730 56 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York. Tel.: 1212 599 50 57. Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90. Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681. Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barsse. **México.** Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26. 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



EN PORTADA



Gran Turismo 4 Prologue
Somos los primeros en jugar a la versión producida del juego de conducción más esperado del año.



Forbidden Siren
El nuevo *Survival Horror* de **Sony** tiene todas las papeletas para derrocar el reinado de la *Silent Hill*.

GUÍA COMPLETA
The Simpsons Hit & Run
Te contamos cómo llegar al final y dónde están las *Trading Cards*.



Max Payne 2: The Fall Of Max Payne
El *shooter* que revolucionó el sector regresa con una emocionante trama al estilo de la serie negra, donde no faltarán ni los tiroteos ni el *Bullet Time*, marca de la casa.

Castlevania Lament Of Innocence
Los creadores de Symphony Of The Night estrenan al saga en PlayStation 2.



Y ADEMÁS...



SUPER NUEVO

A FONDO

SECCIONES



EDITORIAL

Si todavía no habéis hecho la carta de los reyes magos, aún estáis a tiempo para incluir las mejores novedades que os presentamos en bandeja de plata en este número de **SuperJuegos**. *Gran Turismo 4*, sin duda el juego más esperado de este recién estrenado año, descubre su calidad y carisma en una versión *Prologue* exclusiva para el mercado japonés que muestra un diez por ciento de lo que nos deparará en junio la versión final en **Europa**. *Castlevania Lament Of Innocence* retoma el testigo de los últimos episodios en 2D y los traslada al entorno vectorial más impresionante que hayáis podido ver en **PS2**. Por su parte, la saga *Final Fantasy* enseña dos caras bien distintas; una muy cercana con el capítulo *X-2* y otra que casi se pierde en las nieblas del tiempo y que dará lugar al duodécimo capítulo de la saga de **Square Enix**. Un episodio para vivir y otro para soñar. Tampoco hemos querido dejar atrás en este número tan importante, un título que ha llegado a última hora pero con la fuerza de un alud, ni más ni menos que *Max Payne 2*, el regreso del auténtico antihéroe a bordo de un *shooter* pleno de calidad y acción. Para aquellos que estén deseando enfrentarse a un nuevo *Survival Horror*, que se preparen porque **Sony C.E.** está ultimando los detalles para el lanzamiento en **Europa** del espeluznante *Forbidden Siren*. Y ya para despedirnos, desearos una muy Feliz Navidad y un año tan próspero o más que este que se va poquito a poco...

<<Marcos García>>

NOTICIAS

ELECTRONIC ARTS

Las nuevas estrellas de Namco

Dentro de los juegos que **Electronic Arts** va a distribuir en nuestro país de **Namco** se han presentado dos realmente interesantes. Sobre todo el primero, el que sería el equivalente a *Ridge Racer 6*, pero que ha mutado su nombre a *R: Racing Evolution* ya que **Namco** ha cambiado de tercio con esta nueva producción automovilística. Para empezar, el juego cuenta con las licencias oficiales para incluir coches reales. Este es el primer cambio significativo y el segundo es que *R: Racing Evolution* tiene un toque más simulador que sus antecesores. En el modo Historia se sigue la evolución de la bella **Ran**, conductora de ambulancias, como piloto de carreras. Su llegada a nuestras fronteras está prevista para marzo de 2004. El otro título de la compañía se decanta por el género de acción, muy en la línea de *Devil May Cry*. Aunque su principal atractivo reside en que su protagonista no es otro que **Spawn**, el antihéroe del cómic creado por **Todd McFarlane**. En su eterna lucha contra las encarnaciones del mal, **Spawn** tendrá que utilizar todos sus poderes para enfrentarse a todas las criaturas diabólicas que pueblan su universo, incluidos espectaculares jefes de final de fase. También para marzo.



En R: Racing Evolution los coches y circuitos se han representado con un alto grado de realismo gráfico.

Spawn Armageddon puede ser uno de los títulos de acción más esperados para PlayStation 2.

ATARI

.hack llega a España

Por fin una compañía se ha decidido a traer una de las experiencias más originales para **PlayStation 2**, ***.hack***. Un RPG que se divide en cuatro capítulos: *Infection*, *Mutation*, *Outbreak* y *Quarantine*. Cada uno se publicará por separado. La historia nos habla de un muchacho llamado **Kite** que es invitado por su amigo **Orca** a participar en un divertido juego *On-line* llamado «The World». Durante el juego, ambos son atacados por un monstruo que deja en coma a **Orca** en la vida real. Entonces, **Kite** continúa jugando para encontrar la forma de revivir a su compañero. El título de **Bandai**, ***.hack*** se ha convertido en todo un éxito de ventas en el mercado japonés y de **Estados Unidos**. Ahora le toca el turno a **Europa**, a partir de primavera.









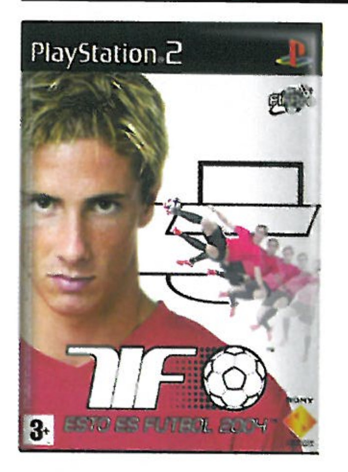
TERMINATOR REDEMPTION

El próximo verano, los usuarios de **GameCube**, **Xbox** y **PlayStation 2** van a encontrar en las tiendas un nuevo título basado en la licencia de una de las trilogías más exitosas del cine, *Terminator*. El juego ha sido desarrollado por **Paradigm**, creadores también de *Terminator 3: Rise Of The Machines*. El juego transcurre en una perspectiva en tercera persona y el protagonista será el *T-850*, encarnado por **Arnold Schwarzenegger**, que será el encargado de ponerle voz en la versión original.

Por fin podremos encarnar al T-850 interpretado por «Arny».

SONY C.E.

Fernando Torres será la imagen de Esto Es Fútbol 2004

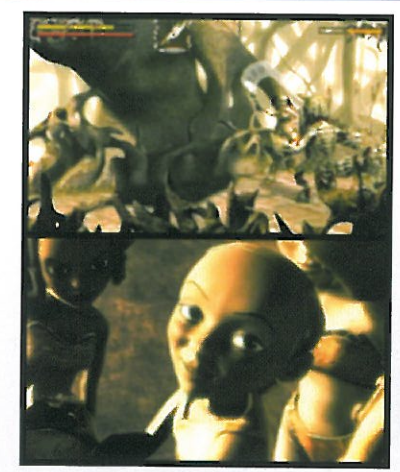


El género deportivo está copado por los simuladores futbolísticos y una vez más **Sony C.E.** intentará desbancar a sus más directos competidores, *FIFA* y *Pro Evolution* con la edición 2004 de su saga *Esto Es Fútbol*. El equipo de desarrollo detrás del juego ha realizado profundos cambios para ofrecer una experiencia única a los usuarios de **PS2**. Además, este año se ha elegido al jugador de la selección y del Atlético de Madrid, **Fernando Torres**, como imagen de *Esto Es Fútbol 2004*. Entre las novedades que presentará esta entrega destacan las capacidades de juego *On-line*, en un principio está previsto que participen hasta 22 jugadores simultáneamente, aunque todavía no está confirmado. La respuesta, en abril de 2004. Pero los intereses de **Sony C.E.** van más allá del deporte y su curiosidad ha llevado a la compañía a fijarse en un título de aventuras de **Namco** llamado **Kaena**. El juego está basado en una película de animación francesa con el mismo nombre que narra la épica aventura de una adolescente rebelde. Esta producción francesa cuenta con el talento de actores de la talla de **Richard Harris** y **Angelica Houston** que prestan sus voces a los personajes digitales del largometraje.

Concurso Eye Toy

Sony C.E. ha puesto en marcha una iniciativa para incentivar a aquellos que quieran introducirse en el diseño de videojuegos. Si tienes alguna idea para crear un juego de *EyeToy* consulta las bases de la competición en **http://es.playstation.com**

kAENA

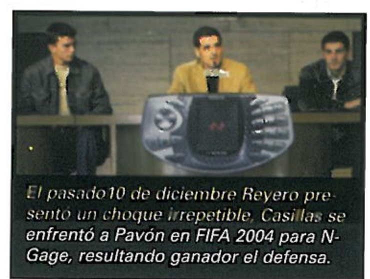


Kaena está dispuesta a salvar a su pueblo. Ahora que *Axis*, «El mundo de los árboles» se encuentra en peligro ella no duda en ponerse en marcha para descubrir qué es lo que está sucediendo. Y así lo refleja la aventura en tercera persona que ha desarrollado la compañía francesa **Xilam Multimedia** para **PlayStation 2**.

NOKIA

Más juegos para alimentar tu N-Gage

La consola de **Nokia** avanza con paso lento pero seguro y va sumando títulos a su catálogo. Dentro de los próximos lanzamientos para **N-Gage** destaca la entrada de un clásico, *Sega Rally Championship*. El que fuera toda una seña de identidad para la compañía creadora de *Sonic* contará con una versión exclusiva de uno de los juegos de conducción que más adeptos ha conseguido en el mundo. Los jugadores podrán disfrutar de la conducción en un extraordinario entorno 3D que aprovecha las capacidades gráficas de la consola. Para los amantes de los títulos deportivos, también se pondrá a la venta un juego de fútbol americano.

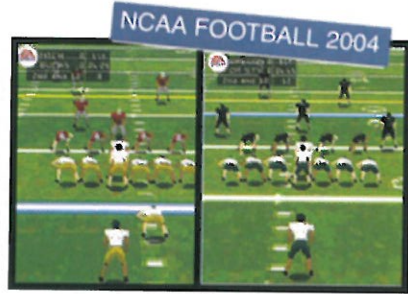


El pasado 10 de diciembre Reyero presentó un choque irrepetible. Casillas se enfrentó a Pavón en FIFA 2004 para N-Gage, resultando ganador el defensa.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP



NCAA FOOTBALL 2004



MICROSOFT

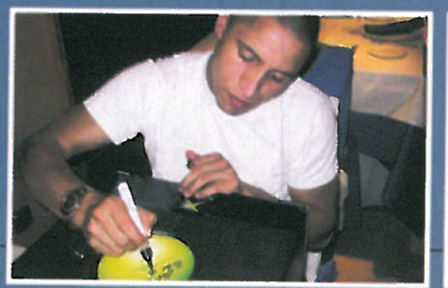
Xbox firmadas por famosos para UNICEF

Xbox y la página de subastas **eBay España** se han solidarizado con la campaña «Educación de las Niñas» de **Unicef**. Por dicho motivo pusieron a la venta del 12 al 22 de diciembre (desde el simbólico precio de 1 Euro) 8 **Xbox** exclusivas firmadas por personalidades como **Ronaldo** o **Martina Klein**. La recaudación de la subasta será destinada a mejorar la escolarización entre las niñas y para asegurarles un nivel de educación básica de calidad.





eBay España y Microsoft han puesto a la venta 8 consolas firmadas por las estrellas del Real Madrid Ronaldo, Roberto Carlos y César Sánchez, los jugadores del Atlético de Madrid Fernando Torres, el Mono Burgos y Jorge, la modelo Martina Klein y el actor y cómico Enrique San Francisco.





ARDISTEL

X-Ploder V3

En esta nueva edición, **X-Ploder** viene cargado con los últimos trucos para novedades como *Splinter Cell*, *GTA Vice City* o *Ratchet & Clank* junto a otros títulos clásicos. Además, permite aumentar la capacidad de las tarjetas de memoria de 8 MB para **PlayStation 2** hasta 7 veces, y jugar con los juegos a 60 Hz. Resulta muy interesante la función *DVD Region Free* para reproducir películas de todas las regiones. **X-Ploder V3** se pondrá a la venta a un precio recomendado de 39.95 Euros.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO PRO BEACH SOCCER

PS2

Mª Luisa García Sevillano (MADRID)
Sergio Roche Gracia (ZARAGOZA)
Emilio Relova Cid (ORENSE)
Rubén Monedero Fonseca (MADRID)
Esteban Guevara Cáceres (MADRID)
Francisco Isidro Galdón (MADRID)
Alvaro Bondía Rajado (MADRID)
José Luis Gavira Vara (SEVILLA)
Raúl Muñoz Carretero (BARCELONA)
José Luis Negre López (BALEARES)
Jordi Romero Godoy (TARRAGONA)

GBA

Sergio Ruiz Sanz (SEGOVIA)
Cosme Rubén Sánchez Ibaceta (VIZCAYA)

XBOX

Ricardo Villarubia Alern (MADRID)
José Mª Mayorga Iniesta (CIUDAD REAL)
Raúl Romera Escobar (BARCELONA)
Nicola Catón Gómez (BARCELONA)
Roberto Rodríguez Martín (MADRID)
Vicente Suárez Belloch (VALENCIA)
Ricardo Martínez Salgado (MADRID)

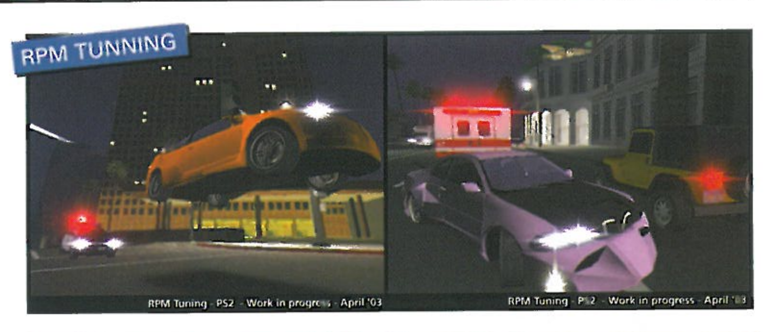
CONCURSO FUTURAMA

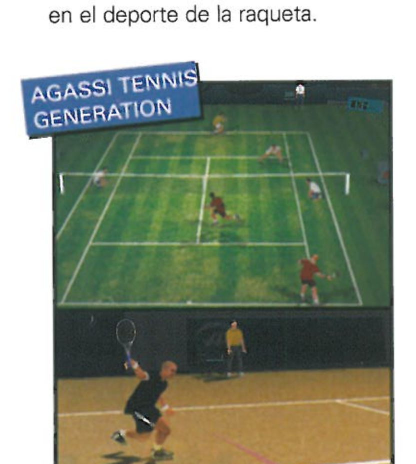
Raquel García Pascual (MADRID)
César de Palma Ejea-Millán Jiménez (MURCIA)
Manuel Aragón Gómez (MÁLAGA)
Jacobo García Blanco (MÁLAGA)
Evaristo Perelló Mora (ALICANTE)
Antonio Marcos Rodríguez Losada (LUGO)
Pablo Martínez Pérez (MURCIA)
Felipe Martín Barroso (MADRID)
Juan José Grande García (VALENCIA)
Ignacio Silva Martín (BARCELONA)

VIRGIN PLAY

Novedades para 2004

Virgin Play nos tiene reservadas dos sorpresas para el año que viene. *RPM Tunning*, un juego de «tunning» en el que se va a reflejar como nunca antes se había hecho esta moda emergente de personalizar los coches hasta límites insospechados, y que verá la luz para **PlayStation 2**. El segundo título, *Agassi Tennis Generation* cuenta con 14 torneos y 32 jugadores, para que los usuarios de **PlayStation 2** y **Game Boy Advance** se introduzcan de lleno en el deporte de la raqueta.





MANDO INALÁMBRICO PARA PS2

Dentro de la gama de periféricos de **Joytech** que **Virgin Play** distribuye en **España**, próximamente se va a poner a la venta un mando inalámbrico para **PlayStation 2**. En un mundo donde cada vez se apuesta más por la comodidad de un entorno libre de cables, este mando se va a convertir en un artículo indispensable para jugar sin problemas. Sus 8 canales de radiofrecuencia permiten hasta un total de 8 jugadores simultáneos, y proporcionan una cobertura de 10 metros. El *Wireless Analog Controller* utiliza 3 pilas AAA.

El mando cuenta con un diseño ergonómico para mayor comodidad.

CODEMASTERS

Deportes en todos los frentes

La compañía inglesa cuenta con uno de los simuladores de gestión futbolística más reconocidos en todo el mundo para **PlayStation 2** y **Xbox**. Su próxima entrega ya está preparada para asaltar el mercado español. *Manager De Liga 2004* dispone de 16 ligas de las 6 potencias futbolísticas más importantes, y con **Xbox Live** se pueden descargar contenidos y actualizaciones.

Por otro lado, **Codemasters** también apuesta por los deportes extremos. En esta ocasión, con *Downhill Domination* se han atrevido con el descenso de montañas en bici. El juego reproduce toda la espectacularidad de este deporte en **PlayStation 2**. Hay 14 personajes diferentes con los que se podrá disfrutar en los 27 circuitos y tres tipos de modalidades que aporta el juego.





Dos disciplinas deportivas muy diferentes pero realmente divertidas.



TORNEO

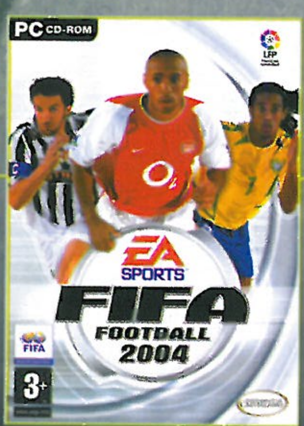




FIFA FOOTBALL 2004

MODALIDAD 1 vs 1 POR CLUBS DE FÚTBOL
(CONSULTAR BASES EN LA SALA O EN WWW.CONFEDERACION.COM)
PLAZO DE INSCRIPCIÓN: DEL 1 AL 15 DE ENERO
INICIO: 16 DE ENERO FIN: 31 DE ENERO

PREMIO PARA EL GANADOR POR SALA





FIFA 2004
+ BANDA SONORA

SORTEO ENTRE LOS GANADORES



CONSOLA XBOX
+ CONTROLLER
+ TARJETA DE MEMORIA

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

SALAMANCA
C/ Vázquez Coronado, 8
Tel.: 923 270 464
metropolis@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS:
917 791 304
y expansion@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:
902 15 23 18
y
atencion_cliente@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

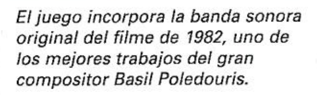
SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

TDK MEDIACTIVE

CONAN EL BÁRBARO EN TU CONSOLA

Mientras crecen los rumores sobre una nueva película basada en *Conan* (de hecho, se dice que **John Milius** está dando los últimos toques al guión), **TDK** se ha hecho con los derechos del personaje creado por **Robert E. Howard** y prepara el lanzamiento de un videojuego basado en el Cimmerio. Los eslovacos **Cauldron** han sido los encargados de dar vida al mágico y violento universo que todos hemos conocido por las películas y los cómics. De momento, nos ha llegado a la redacción una *beta* para **Xbox** donde hemos podido descubrir, con bastante algarabía, la incorporación de la memorable banda sonora que creó **Basil Poledouris** para el filme protagonizado por **Arnold Schwarzenegger** en 1982. Para ser sinceros, el juego no nos ha impresionado mucho a nivel técnico, pero en la propia caja del DVD se especifica que todavía quedan por incorporar importantes mejoras en el sistema de lucha, la inteligencia de los enemigos y el sistema de detección. Lo que sí deja patente es el esfuerzo de **Cauldron** por adaptar de la forma más fiel la obra original de **Howard**. *Conan* llegará en el 2004, en principio para **Xbox** y más adelante en **PS2** y **GC**.





El juego incorpora la banda sonora original del filme de 1982, uno de los mejores trabajos del gran compositor Basil Poledouris.

El universo de Conan es tan violento como el de las novelas originales.

GRUPO ZETA

Entrega de los premios ARI



Luis Jorge García recibió el premio a Revista Nueva del Año como director de Digital Camera Magazine.



Manuel Rico, redactor jefe de Interviú, recoge el premio al Periodista del Año.

La quinta edición de los premios que concede anualmente la Asociación de Revistas de la Información (**ARI**) fue presidida por el Portavoz del Gobierno y ministro de Trabajo **Eduardo Zaplana** y presentado por el periodista **José Oneto**, Consejero Editorial del Grupo Zeta. Dos de los galardones recayeron en la revista mensual Digital Camera Magazine y **Manuel Rico**, redactor de la publicación Interviú, respectivamente. Este último recogió el premio al Periodista del Año por sus reveladoras exclusivas relacionadas con conocidos personajes de la política y economía nacional. Digital Camera Magazine fue distinguida con el premio a Revista Nueva del Año, que recibió su director **Luis Jorge García**. En tan sólo un año de vida, esta revista se ha situado en primera línea del cada vez más competido sector de publicaciones de fotografía digital.

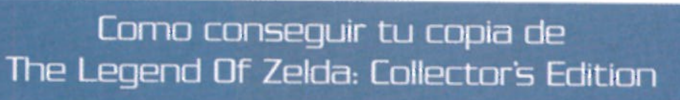
NINTENDO

The Legend Of Zelda
Collector's Edition

En un mercado cada vez más competitivo, **Nintendo** sabe que su principal activo es su insuperable catálogo de clásicos. Por ello, ha puesto en circulación un tesoro: un Mini DVD-ROM que recopila los dos primeros *Zelda* de **NES**, los no menos clásicos *Ocarina Of Time* y *Majora's Mask* de **N64**, y una *demo* jugable de 20 minutos del reciente *Zelda: The Wind Waker*. En el recuadro de abajo te contamos cómo conseguir este verdadero sueño para *fans* de *Zelda* y amantes de los *Action RPG* en general. Prodigiosamente presentados, cada juego de esta recopilación se acompaña de una breve explicación con su fecha de aparición y su repercusión. Y por si esto no fuera bastante, incorpora además una retrospectiva en vídeo de toda la saga *Zelda*. Sólo una advertencia: este Mini DVD-ROM sólo funciona en televisiones que soporten 60 Hz.

Llévate a casa parte de la historia de los Action RPG.

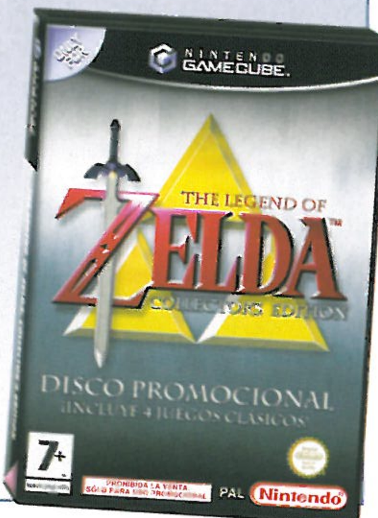




1) Acércate a tu tienda más cercana e infórmate de sus condiciones para adquirir el disco junto a la consola **GameCube**. Recuerda que la promoción sólo es válida hasta el 31 de enero de 2004.

2) El disco viene incluido en todos los *packs* de *Mario Kart: Double Dash!!* (Consola GameCube + Juego Mario Kart: Double Dash!!)

3) Puedes conseguir el disco a través del catálogo de estrellas de **Nintendo** por sólo 4.500 estrellas. Este catálogo está reservado a los usuarios registrados de productos de **Nintendo España** en la siguiente página de **Internet:www.nintendo.es**. Estas unidades no forman parte de las 20.000 cedidas a la distribución en tiendas.



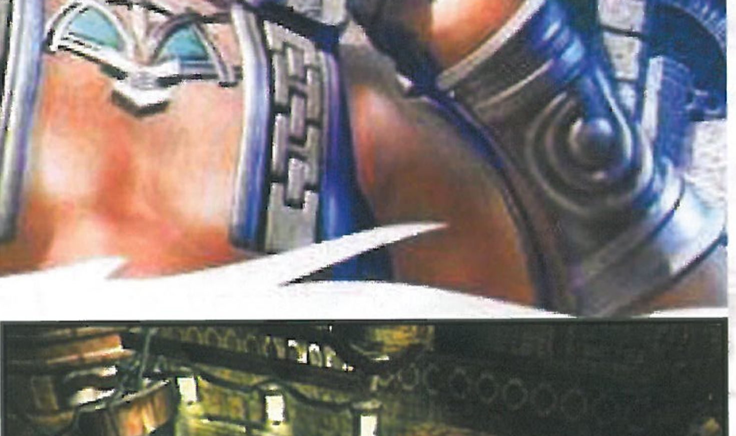
//Para muchos usuarios supone la primera oportunidad de jugar a los dos Zelda de NES//

Final Fantasy XII

Aunque aún falta mucho para su comercialización, los visto hasta ahora sorprenderá a propios y extraños



Un nuevo mundo por descubrir... Los principales reinos de *Ivalice*, *Arcadia* y *Rosaria*, han estado luchando durante años entre sí y parece que la guerra no tiene fin. Entre estos dos territorios se sitúa el pequeño reino de *Dalmaska*, el cual es invadido por *Arcadia*, lo que hace que la princesa **Ashe** se una a los miembros de la resistencia convirtiéndose en su líder como heredera del trono que es. El personaje masculino principal es **Vaan**, un chico alegre y entusiasta que verá cómo su reino es invadido por las fuerzas de *Arcadia*, por tanto, se despedirá de sus familiares para gozar de la libertad que tanto ansía. Es así como se convertirá en un ladrón y un aventurero cuyo sueño es poder comandar algún día una aeronave. Finalmente los caminos de **Vaan** y **Ashe** acabarán cruzándose. El papel principal del juego lo ocuparán las razas humanas (*Hume*), pero aún así las razas no humanas seguirán teniendo un papel importante dentro del juego. Todo parece indicar que el tema central del juego será la guerra, y no el amor como en otras entregas. El juego promete un cambio bestial, y en palabras del director de arte, **Hideo Minaba**, «nos brindará una nueva y fresca experiencia»; los controles y la jugabilidad presentarán diversos cambios, en las luchas seguiremos controlando a tres personajes, la cantidad de escudos, espadas y demás será muy elevada, dispondremos de un mapa para evitar la excesiva linealidad característica de *FFX*, etc. ***FF-XII*** será un juego completamente *Off-line*, al contrario de lo que inicialmente se dijo. Por las imágenes se puede apreciar que esta





A lo largo de la aventura aparecerán diferentes razas de Ivalice: Hume (humanos), Vangaa, Viera...



nueva entrega posee claras reminiscencias a la arquitectura mediterránea e incluso a la nueva trilogía de *Star Wars*, y es que el equipo de diseño de personajes y localizaciones hizo un viaje a **Turquía** para ver cómo era el país. El juego no pretende atraer a un público más que a otro, lo único que intentará es acercar la cultura árabe a Occidente. Y no sólo de esas tierras beben los diseños de escenarios de ***FFXII***, también hay algo de arquitectura India, y sobre todo, del *Art Deco* de algunas zonas de **Nueva York**. Gracias a todo esto, las distintas localizaciones del juego serán muy diferentes unas de otras, al contrario de lo que se pudo ver en *Final Fantasy X* que, pese a tener un mundo muy elaborado y original, luego las poblaciones que se visitaban guardaban mucho parecido entre sí.
En el apartado musical, **Nobuo Uematsu** contará con **Hitoshi Sakimoto** (*Final Fantasy Tactics* y *Vagrant Story*) como mano derecha. Es más, todo apunta a que **Uematsu** sólo compondrá el tema central del juego. Según comenta **Matsuno**, los modelos de los personajes estarán realizados con menos polígonos, lo que significa que sus animaciones serán bastante mejores y más detalladas que en *Final Fantasy X*. El sistema de cámaras trabaja los 360 grados y permitirá ver en primera y tercera persona. Al parecer, la vista en primera persona se reducirá a ver nuestro alrededor, ya que es más que probable que sea imposible avanzar con ella seleccionada. Para acabar, decir que ***Final Fantasy XII*** se comercializará en **Europa** en dos DVD. Actualmente, la duodécima entrega de *Final Fantasy* está a un 70% de su desarrollo y se espera que salga en **Japón** en verano de 2004, por lo que es poco factible que el juego llegue a las tiendas españolas para el próximo año.



Aunque aún faltan unos meses hasta que llegue a España, gracias a este anticipo ya podemos adelantaros cómo será...

Gran



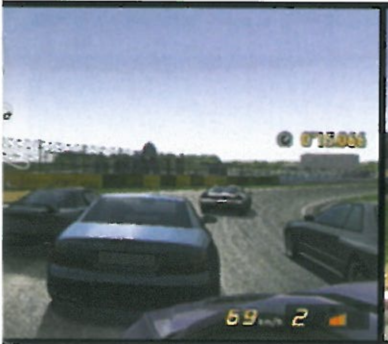
En esta pantalla se puede apreciar el aspecto y angulación de la nueva cámara que han añadido en GT4.

Nuevos circuitos

En esta versión a modo de anticipo hemos visto tres nuevos circuitos: **New York**, **Grand Canyon** y *Citta Di Aria*. Los tres son tan impresionantes que cuesta decidirse por uno, pero si tenemos que decantarnos por alguno, el del **Grand Canyon**.

GT4 va a ser, una vez más, el juego que va a revolucionar por completo el panorama de los juegos de conducción en **PS2**. A partir del próximo mes de junio, si se cumplen los planes de lanzamiento, la joya de **Sony** mostrará a sus competidores qué aspecto tiene un juego que aprovecha hasta el límite las posibilidades de esta consola. Después de probar, y de disfrutar hasta el extremo, este impresionante ***GT4 Prologue*** hay

Turismo 4

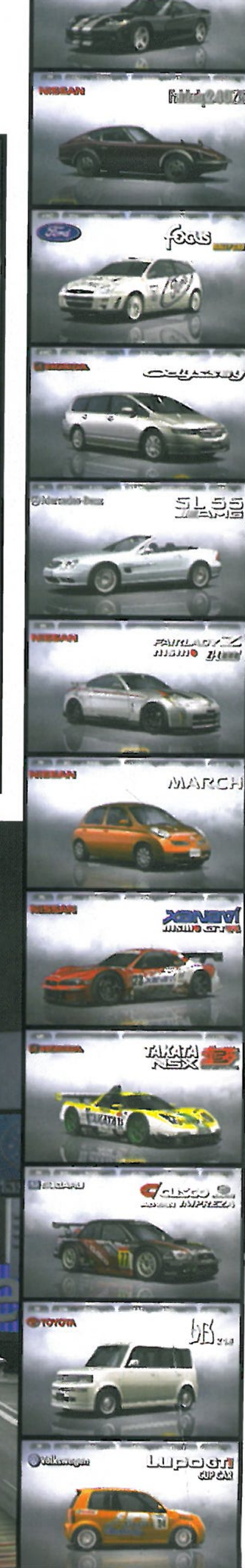


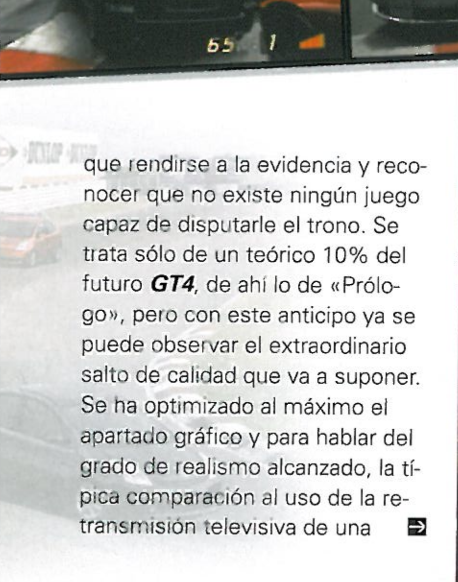


School Mode

Uno de los modos más emblemáticos de la saga será también uno de los más cambiados en la futura edición. Por citar alguna novedad, destacaremos el nuevo menú con aspecto de tablero de juego de mesa. Al completar las licencias obtendremos nuevos coches. Sobre las pruebas que lo componen sólo podemos decir que no son muy distintas.



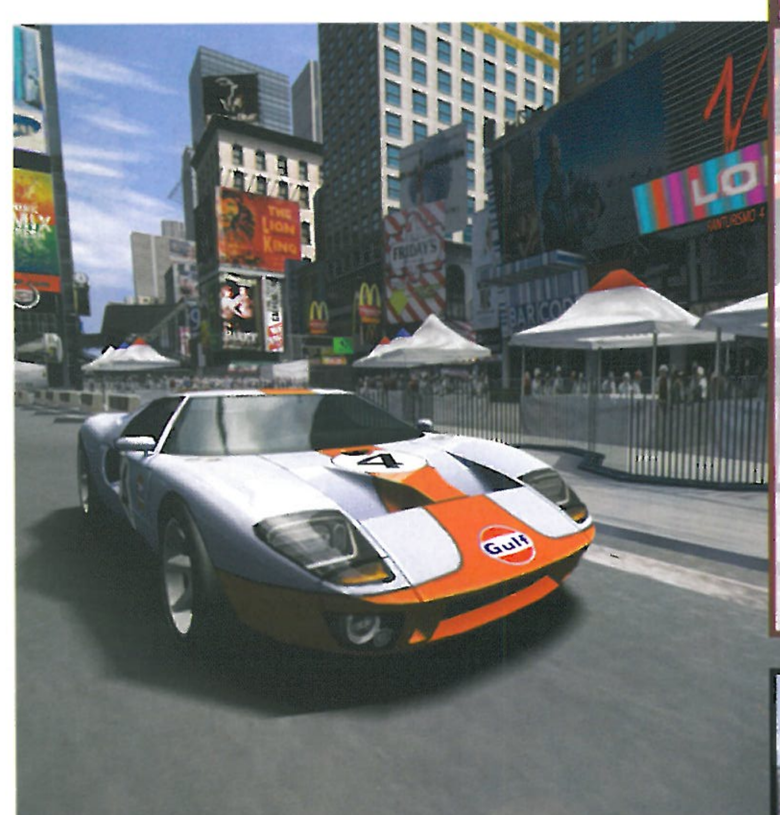


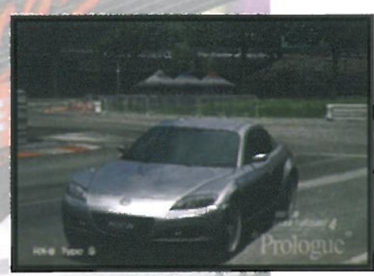


que rendirse a la evidencia y reconocer que no existe ningún juego capaz de disputarle el trono. Se trata sólo de un teórico 10% del futuro ***GT4***, de ahí lo de «Prólogo», pero con este anticipo ya se puede observar el extraordinario salto de calidad que va a suponer. Se ha optimizado al máximo el apartado gráfico y para hablar del grado de realismo alcanzado, la típica comparación al uso de la retransmisión televisiva de una

//GT4 contará con 500 coches y 50 circuitos//

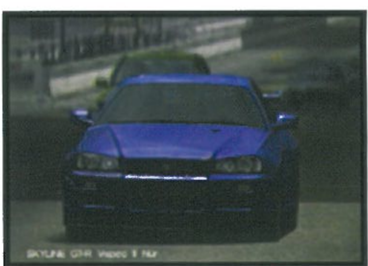
REPETICIONES







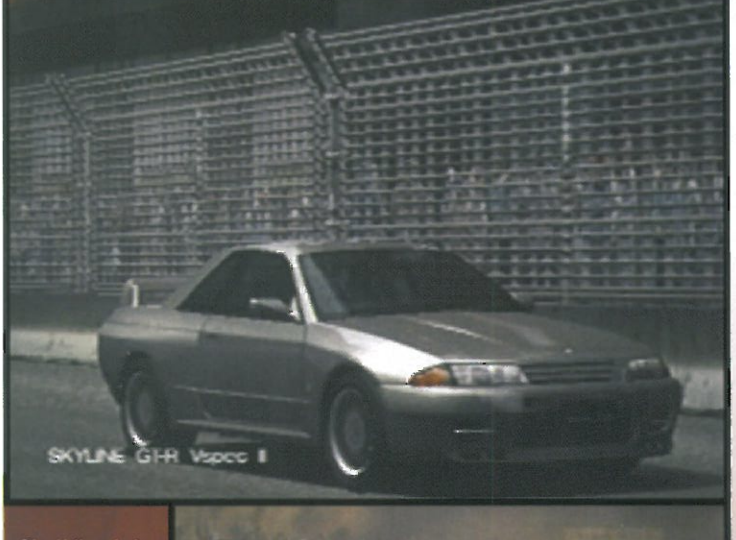












//No podremos disfrutar de GT4 hasta el mes de junio//

carrera, nos parece más certera que nunca. Más profundidad de campo, mejor integración del coche con el entorno, una dinámica perfecta del vehículo, mejores efectos de luces y sombras o de reflejos, el máximo detalle posible... Y algunos secretos técnicos que, por lo visto, nadie más debe conocer. En ***GT4 Prologue*** «sólo» hay 50 coches y 5 circuitos, unas cuantas licencias y la posibilidad de jugar en el modo *arcade*, pero con ese «poquito» ya se pueden apreciar algunas novedades: sanciones de 10 segundos a 50 Km/h. por conducción cada vez que choquemos de forma violenta, una nueva cámara en juego, más información en pantalla del estado del coche (frenos, aceite, etc.), no hay dinero ni modo multijugador (en esta versión ***GT4 Prologue***) y disfrutaremos de un sonido impecable de cada uno de los coches presentes en el juego. Pronto sabremos más de él...

El público de los márgenes está mucho más animado que en GT3. El de Grand Canyon llega a invadir la pista para hacernos fotografías a nuestro paso.







ALGUNAS COSAS SON PEORES QUE LA MUERTE















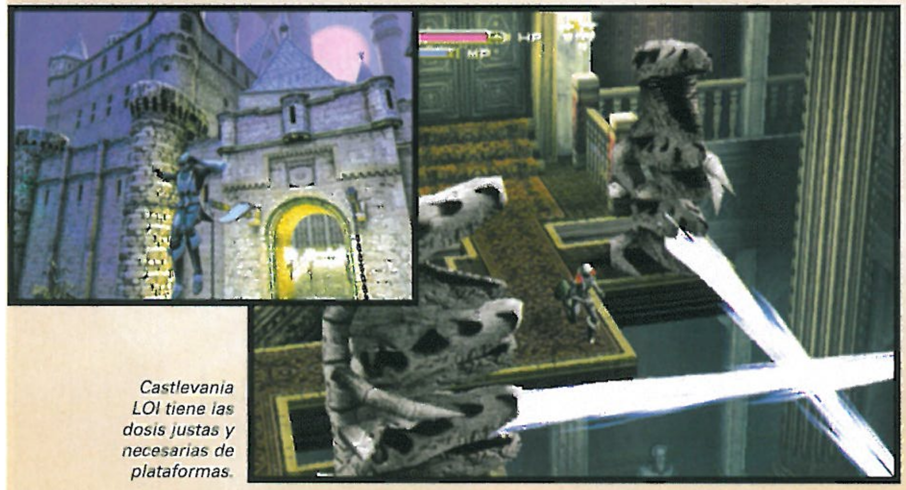




El relevo generacional llamaba con puño firme a las puertas de la saga de Konami y por fin, tras 18 años de glorioso pasado, la dinastía Belmont irrumpe en PlayStation 2

Castlevania

Lament Of Innocence



Castlevania LOI tiene las dosis justas y necesarias de plataformas.

Konami no podía eludir la responsabilidad de continuar su dinastía de cazavampiros en formato 128 *bits* y por eso ha reunido al legendario equipo que en su día tocó el cielo con *Symphony Of The Night* y ha creado el primer, cronológicamente hablando, episodio de *Castlevania*. Nombres tan ilustres como el productor **Koji «Iga» Igarashi**, **Ayami Kokima** (ilustradora) o la compositora **Michiru Yamane** se han convertido en los pilares básicos del nuevo episodio. Una vez introducido en nuestra **PS2** ***Lament Of Innocence*** nos deleita con un prólogo narrado de gran profundidad. Tras conocer la historia que rodea a **Leon Belmont**, a su colega **Mathias Cronqvist** y a su abducida amada **Sara Trantoul**, seremos trasladados a los designios temporales del siglo XI y al mítico momento en que un alquimista llamado **Rino Gandolfi** le entrega a **Leon** el primer látigo de la dinastía **Belmont**. A partir de ese momento y tras internarse en la espesura del bosque de la noche eterna comienza el primer capítulo de la saga *Castlevania*. Y es aquí donde melancolía, opulencia, dolor, decadencia y



Arriba podéis ver el impresionante aspecto que muestran las salas para grabar partida. A la izquierda un gigantesco enemigo en acción.

EL MAPA
Tendremos información del porcentaje completado, salas visitadas y por visitar y otros datos de interés.

PUZZLES
No son excesivamente complejos pero le dan el saborcillo de aventura ligera necesario.

ENCYCLOPEDIA
Accederemos a ella en cualquier momento y nos dará información de los 81 enemigos del juego.



RINALDO GANDOLFI
En la tienda del alquimista compraremos *items* de todo tipo y mejoras para el armamento.

muerte comienzan a desfilar en pulcros y suntuosos escenarios vectoriales de carácter palaciego y ornamentados con texturas de una calidad, detalle y resolución exquisitas, embriagadores efectos de luz, polvo y agua y un *frame rate* que no baja de los 60 Hz. **Konami** ha puesto en escena más de 500 habitaciones, sin apenas atisbo de carga entre pantallas, mundos y demás. El personaje principal y la colección de 81 enemigos gozan de una presencia, solidez y animaciones impecables, saliendo de su letargo bidimensional. El juego está dividido en cinco gigantescos mundos y ambientes principales (cada uno con su mapa, salas para grabar, *final bosses*, *puzzles*, objetos secretos...), con nombres tan sugerentes como *Dark Palace Of Waterfalls* y que una vez completados darán paso al último escenario de *Lament Of Innocence*, *Pagoda Of Misty Moon*. Se ha trasladado el desarrollo de *Symphony* a las 3D, aunque quizá con un escenario más simplificado y lineal. En su inexorable camino hacia la tri-

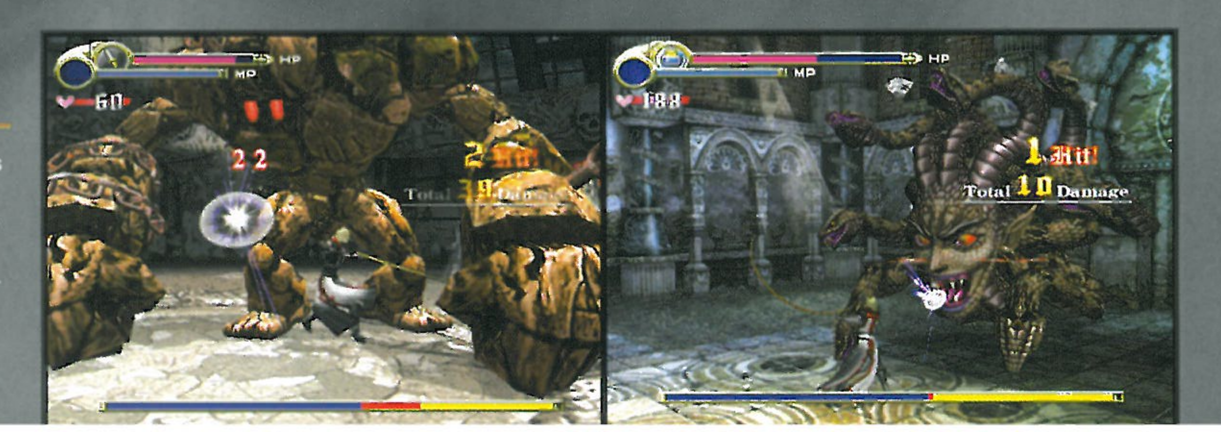
AYAMI KOJIMA
Las bellas ilustraciones y el diseño de personajes han vuelto a correr a cargo de la célebre ilustradora japonesa.

La ambientación audiovisual de los escenarios es digna de elogio. Arriba podéis ver el bonito efecto del agua.

dimensionalidad, el control y manejo de **Belmont** así como la gestión del ataque a los enemigos es satisfactorio. La prestigiosa compositora **Yamane** se ha encargado de revestir aún más el ambiente *Castlevania* con una selección de melodías orquestadas de gran inspiración y acordes con la sensación de locura, desasosiego y urgencia que transmite el juego. Si le sumáis a esto unos FX rotundos y *Dolby Pro Logic II*, imaginad la experiencia... El nuevo capitulos nos proporcionará entre diez y doce horas de juego además de consabidos y jugosos extras como personajes y modos de juego secretos, *music box* y alguna sorpresa más. Desempolvad vuestro látigo porque cada vez queda menos para que la luna llena de febrero se tiña de rojo...

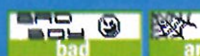
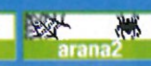
FINAL BOSSES

Nos enfrentaremos a más de una docena de enemigos finales a lo largo de los siete escenarios del juego. Todos están soberbiamente animados y su aspecto es aterrador. Os podemos asegurar que son los más impresionantes de toda la saga.

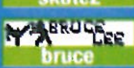


5584

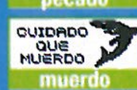
logos &postales



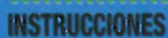










bad · arana2 · homer2 · alonso3 · alien · coche · bomba · scuba2 · skate2 · mira · bruce · notocar · ligar · matrix2 · pecado · chucho · muerdo · strike · snow · pirata2 · vacas · demonio2 · aragon1 · basket · space1 · lobo2

especial navidad: santa2 · fiestas

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5584** con el texto **LOGOJGO** para bajarte un logo y/o **POSTALJGO** para bajarte una postal, seguido de un espacio y la referencia del logo o de la postal que quieras.
Ej: **LOGOJGO BAD** o bien **POSTALJGO MATRIX2**

salvapantallas













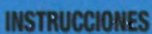

moto02 · babuino01 · aire01 · trex01 · achis01
mujer06 · carwash01 · ardilla01 · perro02 · avion02
coche02 · salto01 · matrix01 · game01 · vaca03
moto06 · coche03 · hotdog01 · ice01 · cebra01
fuego01 · conejita01 · bola01 · ski01 · devil02

especial navidad: santa01 · santa02 · navidad01 · santa03

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **FOTOJGO** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. **Ej: FOTOJGO ICE01**

nombres





Cañero modelo 7 · Cañero modelo 8 · CAÑERO modelo 12
Cañero modelo 14 · CAÑERO modelo 16 · cañero modelo 18

nombres de cine




CAÑERO modelo 19 · CAÑERO modelo 20 · CAÑERO modelo 21

Envía al **5584** el texto **NOMBREJGO** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido. **Ej: NOMBREJGO CAÑERO20**

MAXInombre

Envía al **5584** el texto **NOMBREGJGO** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieres junto con el número del modelo elegido. **EJ: NOMBREGJGO CAÑERO19**



tonos&polifónicas

melodía	ref.
Going under/Evanescence	under
La costa del silencio/Mago de Oz	costa
Fallin high/Safri Duo	fallin
Volver a disfrutar/El Canto del Loco	volver
Numb/Linkin Park	numb
El mundo a mis pies/Las Niñas	mundo
Business/Eminem	business
White flag/Dido	flag
Get busy/Sean Paul	busy
Intuition/Jewel	intuition
Rosas/La Oreja de Van Gogh	rosas
Tequila/Café Quijano	tequila
Send your love/Sting	send
Bad day/Rem	bad
Down/Junior	junior
Re-offender/Travis	travis
Skull tatto/Eagle Eye Cherry	tatto
Tengo que enamorarte/Queco	tengo
Trouble/Pink	trouble
Caprichosa/Chayanne	caprichosa
Juramento/Ricky Martin	juramento
El abandonao/Elefantes	abandonao
Tanto la quería/Andy & Lucas	queria
Yin Yang/Jarabe de Palo	yinyang
You are my number one/Smash Mouth	number
1mas1son7/Los Serrano	serrano
Superman	superman
Indiana Jones	indiana
Smallville	smallville
Un paso adelante	upamix
CSI Miami	csimiami
Terminator	terminator
Tomb Raider	lara

melodía	ref.
Matrix	matrix
Shin Chan	shinchan
Los Simpsons	simpsons
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Futurama	futurama
James Bond	bond
Misión imposible	mision
Shrek	shrek
South Park	southpark
Star Wars	starwars
Bring me to life/Evanescence	bring
Doraemon	doraemon
Pantera Rosa	pantera
Highway to hell/ACDC	highway
Wildest dreams/Iron Maiden	wildest
One/Metallica	one
Grita/Vega	grita
Otra realidad/Beth	realidad
Besa mi piel/Natalia	besa
La esencia de tu voz/Rosa	esencia
Himno Real Madrid	madrid
Himno F.C. Barcelona	barcelona
Himno Valencia	valencia
Himno Deportivo	depor
Himno Real Sociedad	sociedad
Himno Atlético de Madrid	atletico
We are the champions/Queen	champions
The Champions league	league
Noche de paz	nochepaz
Es Navidad	navidad
25 de diciembre	fum
Feliz Navidad	feliz
Jingle Bells	jingle

especial navidad

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5584** con el texto **TONOJGO** para bajarte un tono y **POLIJGO** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida. Ej: **TONOJGO TERMINATOR** o bien **POLIJGO UNDER**

salvapantallas animados









matrix · bio · vaca · yinyan · bruja · santa · camello

Envía un mensaje al **5584** con el texto **ANIMADOJGO** seguido de un espacio y la referencia.
EJ: ANIMADOJGO MATRIX

GRAFFITI



Ahora tienes un nuevo sitio donde escribir tus graffiti. Envía **GRAFFITIJGO** seguido de un espacio y tu nombre o apodo al **5584**
Ej: GRAFFITIJGO PEDRO

WANTED

Para encontrarte entre los más buscados del Oeste envía **WANTEDJGO** al **5584**





SuPerBromas

Disfruta con la cara que pondrán tus amigos con las bromas que hemos preparado. Envía **BROMAJGO** seguido de un espacio y la referencia de la broma elegida al **5584**
Ej: **BROMAJGO VIAJE**

- Suscripción a Mundo Erótico (ref. **revista**)
- Agencia matrimonial (referencia **matrimonio**)
- Declaración para ella (ref. **declaraella**)
- Declaración para él (ref. **declarael**)
- Confirmación viaje romántico (ref. **viaje**)
- Anoche estuviste fantástica (ref. **fantastica**)
- Anoche estuviste fantástico (ref. **fantastico**)
- Productora TV (ref. **productora**)
- Bronca de novia para el (ref. **broncael**)
- Bronca de novio para ella (ref. **broncaella**)

LOGOLIGA

Lleva los colores de tu equipo en tu móvil



Envía al **5584** un mensaje con el texto **LOGOLIGAJGO** seguido de un espacio, el código numérico de los colores que te gusten otro espacio y tu nombre o apodo seguido de otro espacio y el número del dorsal que quieres que aparezca en tu móvil.
Ej: Si quieres el fondo de la Selección con el nombre Sergio y el dorsal 9 envía LOGOLIGAJGO 21 SERGIO 9

FORBIDDEN SIREN

>> R. Dreamer

Sony C.E. nos abre las puertas del miedo con una inquietante producción para PS2



LA MALDICIÓN

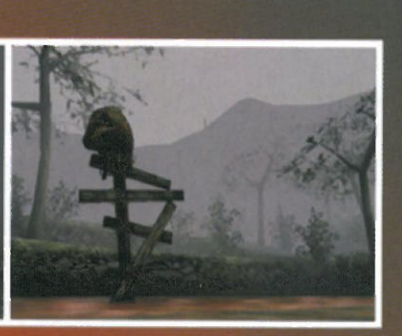
Un terrible sortilegio parece haberse apoderado del poblado *Hanyuda Village*. Una sirena atrae a sus habitantes hacia las puertas de la muerte

La renovación del *Survival Horror* nos llega de la mano de **Sony C.E.** con *Forbidden Siren*. Un juego que sigue la estela de los grandes del género, aunque quizá más afín al estilo desplegado por títulos como *Silent Hill* y *Project Zero*. De ambos ha tomado el aspecto siniestro y sucio de los escenarios, y del segundo la decisión de optar por una localización y unos protagonistas japoneses. La primera impresión al oír hablar de ***Forbidden Siren*** es que se trata de un intento más por explotar lo mismo que otros juegos han estado haciendo hasta la fecha. Sin embargo, el grupo de desarrollo, liderado por **Keiichiro Toyama** (director del primer *Silent Hill*), ha querido aportar su granito de arena dentro del *Survival Horror* con un interesante sistema de juego que sigue un no menos interesante argumento. El poblado de *Hanyuda Village* se ve sacudido por un extraño acontecimiento: el sonido de una sirena ha hechizado a sus habitantes atrayéndoles al mar. Cuando regresan al pueblo se han convertido en horrorosas criaturas ávidas de sangre. El jugador encarnará entonces a una serie de personajes que todavía permanecen «intactos», al



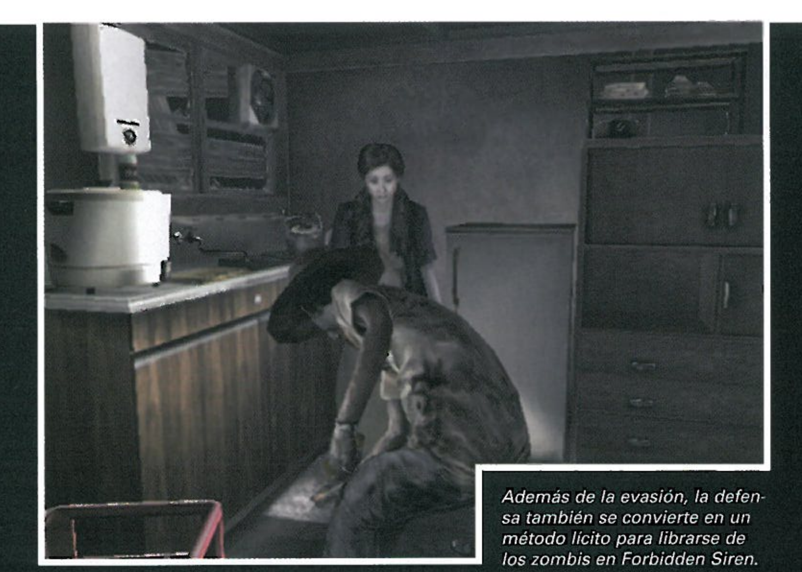
Forbidden Siren nos propone algunas de las criaturas más extravagantes y desagradables que jamás se hayan visto en el género.

//Sony C.E. entra en escena con un nuevo Survival Horror//



UN MAR DE SANGRE

Cuando el pueblo de *Hanyuda Village* es sorprendido por el sonido de una sirena ocurren una serie de cambios; el mar, los ríos y la lluvia se tornan rojos. Es más, parece ser este líquido el que transforma a la gente en horribles criaturas.



Además de la evasión, la defensa también se convierte en un método lícito para librarse de los zombis en Forbidden Siren.





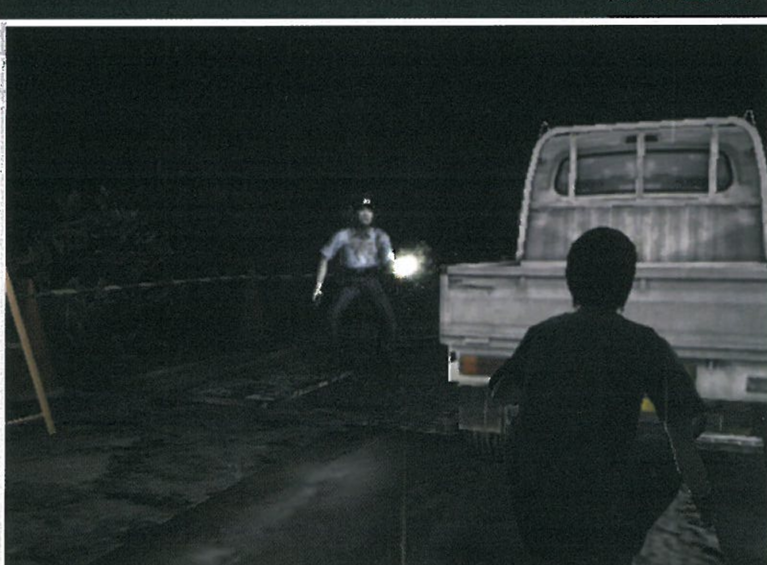
menos en apariencia, porque en realidad el mal ya ha empezado a hacer efecto en ellos. Por eso poseen la capacidad de poder conectar mentalmente con otros personajes y ver a través de sus ojos. Esta será la única manera de hacernos una idea de la situación de los monstruos en cada escenario, saber que están viendo. Una vez localizados tendremos que poner en práctica tácticas de distracción para que nos dejen el camino libre, y en el peor de los casos entrar a luchar directamente ya que ***Forbidden Siren*** pone a nuestra disposición diferentes armas, desde simples barras hasta rifles. Aunque dará igual eliminar a los Muertos, porque resucitarán después de unos minutos.
Sony C.E. tiene previsto el lanzamiento del juego para primavera de 2004.



Los Muertos se aprovecharán de cualquier descuido para localizarnos.

EL DIA DEL JUICIO FINAL...

O los días, ya que el juego se desarrolla a lo largo de tres jornadas en las que el jugador rozará el paroxismo intentado salvar a los pocos habitantes que todavía no han sido infectados por el misterioso mal, en 78 capítulos diferentes que no siguen un orden cronológico.



PUEDO VER LO QUE TU VES



El proceso de transformación afecta también a los protagonistas que se verán beneficiados por la habilidad que tienen los Muertos para meterse en la mente de otros seres y mirar a través de sus ojos.





Misiones

En algunas de las misiones del juego el estilo cambiará para acercarse a otros géneros como la estrategia o los disparos. Sin duda los momentos más intensos del título.

El nuevo juego de moda en Spira se denomina «Sphere Break» y se asemeja el dominó.

El próximo San Valentín no te importará no tener pareja

Final Fantasy X-2

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Square Enix País > Japón

Por fin nuestra frustración al tener entre las manos una de las piezas de *software* lúdico más codiciadas y ser incapaces de disfrutar de ella a causa de la barrera del idioma ha concluido. Habiendo jugado durante varias horas a la versión final americana, podemos afirmar que los programadores de **Square Enix** han vuelto a acertar al crear por primera vez una secuela de su saga más famosa. Todos los que jugaron por completo a *Final Fantasy X* recordarán lo «abierta» que quedó la historia, y tendrán en cuenta que una chica como **Yuna** no puede quedarse compuesta y sin novio, sobre todo ahora que ha colgado los hábitos de invocadora y se ha olvidado de ponerse otros... El diseño de los personajes, como podéis observar, ha cambiado bastante. Se ha añadido una nueva fémina, **Paine**, siendo ahora tres las protagonistas y sin la posibilidad de reclutar más (cosa poco habitual en la saga). El argumento arranca cuando **Yuna** tiene una extraña visión durante un sueño en la que se ve a ella misma y a su desaparecido novio «autosacrificable» **Tidus** corriendo por un desconocido corredor. Y la chica, que no se resigna a la soltería ni cuando la muerte se interpone, decide convocar a sus dos amigas (qué causa más loable puede haber que recuperar a un antiguo amor, sobre todo si es la estrella de un equipo de *Blitzball*) para buscar por todo *Spira*, a bordo de su nave *Celsius*, las esferas que recogen la memoria de su mundo. De este modo, poco a poco se irá desentrañando el misterio que rodea a la desaparición de **Tidus**. Es por este motivo la falta de un enemigo de grandes proporciones que amenace el mundo. Algo que hará que el tono general de ***Final Fantasy X-2*** sea bastante más ligero, alejándo-



EL MAPA
Cuado subamos a nuestra nave *Celsius*, tripulada por los *Al-bhed*, podremos acceder a todas las localizaciones del mapeado

La actitud de cada una de las tres protagonistas es muy distinta. De la seriedad de Paine a la vitalidad de Rikku, pasando por la dulzura de Yuna.

Este es el aspecto que presentará la pantalla de combate cada vez que queramos cambiar de traje durante la misma.

Ahora los enemigos nos podrán atacar desde cualquiera de los flancos.

se del dramatismo épico de anteriores capítulos. Los habitantes de *Spira* ya no viven atemorizados, sino con esperanza e inquietud por el futuro. **Lulu** y **Wakka** esperan un niño, **Kimahri** es el jefe de su tribu... En fin, que todos han prosperado. **Yuna** ha pasado de invocadora a estrella del pop, y un grupo rival (llamado **Le Blanc**) amenaza con hacerles sombra en su labor de «cazadoras de esferas», que realizan gracias a la colaboración de los parientes de **Rikku**. En lugar de seguir un desarrollo lineal guiado por el hilo argumental, ***Final Fantasy X-2*** hace gala de un nuevo sistema de misiones creado por los programadores de **Square Enix** para la ocasión. Al finalizar la primera misión se abrirá ante nosotros un espectacular menú en el que podremos seleccionar, desde un principio, un buen número de localizaciones distintas. La mayoría de ellas ya aparecían en *Final Fantasy X*, como las Llanuras del Trueno, *Bevelle* o *Lucca*, pero notaremos en todo momento el cambio que ha experimentado el mundo de *Spira* en estos pocos años. En cuanto a las batallas, eje principal de todos los capítulos de la saga, hay que decir que ahora incorporan mucha más interactividad, y en muchos momentos se pondrá a prueba nuestra habilidad con el *pad*. Pero sin duda la incorporación más importante es la aparición de las «Garment Grids», unos artilugios que en conjunción con las «Dress Dpheres» nos permitirán cambiar de «profesión» durante las batallas. Mago Blanco o Negro, Pistolera, Caballero... Cada una de ellas cuenta con sus propias habilidades. Además, podremos efectuar todo tipo de *combos* y planear nuestros ataques teniendo en cuenta la coordinación con las compañeras de aventuras. **DANI3PO**

supernuevo

Spy Hunter 2

Asfalto, tierra, nieve, agua... Nada podrá detener al G-8155

Dark Carnival es una fantástica canción, digna de aparecer en un filme de J. Bond.

VANESSA CARLTON
La pianista y cantante norteamericana firma el tema musical de **Spy Hunter 2: Dark Carnival**

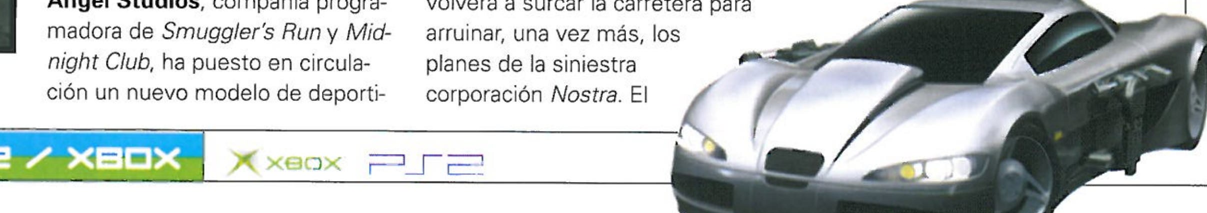
//Universal prepara un filme sobre Spy Hunter//

Género > Shooter/Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Angel Studios País > Estados Unidos



El G-8155, como sus antecesores, se transforma en moto, en lancha...

El rotundo éxito de ventas de *Spy Hunter* fue la justa recompensa al gran trabajo de modernización realizado por **Midway** con su clásico de 1983. En febrero volverán a la carga con una secuela aún más espectacular que la anterior, obra de unos auténticos expertos en *arcades* de conducción: **Angel Studios**, compañía programadora de *Smuggler's Run* y *Midnight Club*, ha puesto en circulación un nuevo modelo de deportivo caza-espías, el *G-8155*, capaz de adoptar nuevas transformaciones e incluso de adquirir, cuando el terreno así lo requiera, el agarre de un 4X4. El *G-8155* incorporará los extras habituales, como minas, cortina de aceite y humo, misiles, ametralladoras y elevalunas eléctricos. Este arsenal con ruedas volverá a surcar la carretera para arruinar, una vez más, los planes de la siniestra corporación *Nostra*. El espíritu de las películas de **Bond** y el clásico tema musical de **Peter Gunn** volverán a estar presentes en este explosivo *shooter* de conducción, antesala de la película protagonizada por **The Rock** que **Universal** prepara sobre la franquicia *Spy Hunter*. ➾ NEMESIS



Ninja es un auténtico prodigio de agilidad

I-NINJA

Un guerrero pequeño, pero sorprendentemente poderoso

En I-Ninja también hay lugar para combates de mechas

COMBATE EN EL AIRE
Prepárate para entablar interminables combates aéreos al estilo de *Dragon Ball Z*. Nunca un salto duró tanto...

//El juego ofrece acción, plataformas y mucho humor//

Género > Plataformas/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Argonaut Games País > Reino Unido

A pesar de tratarse de un producto de encargo, **Argonaut Games** ha alcanzado las mayores cotas de calidad con esta producción para **Namco**, fabricada en el **Reino Unido** con un *look* y una jugabilidad 100% japonesa. ***I-Ninja*** es el homenaje de **Jez San** y su gente al cine de artes marciales (subgénero *Ninja*), un delicioso *arcade* de plataformas protagonizado por un guerrero tan corto en estatura como ágil. Conocido como **Ninja**, este entrañable personaje es capaz de andar por las paredes, pilotar mechas gigantes y enfrascarse en interminables combates por el aire al más puro estilo *Dragon Ball Z*. Bajo la estética humorística y *superdeformed* de ***I-Ninja***, **Argonaut Games** explota los clichés del cine de *ninjas* para deleitar al jugador con un sinfín de fases que combinan la lucha y las plataformas, a lo largo de cinco extensos escenarios. El maestro de la animación **Don Bluth** (*Dragon's Lair*, *Space Ace*, *Anastasia*) ha sido el encargado de diseñar las *intros* que amenizan este fantástico DVD-ROM, que podría llegar a **Europa** en los primeros meses de 2004. NEMESIS

//I-Ninja es obra de Argonaut, bajo encargo de Namco//


Ninja es capaz de andar por las paredes.

supernuevo

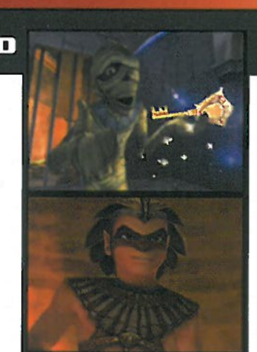


Sphinx y La Maldita Momia

Ingenio y destreza aguardan en la nueva obra de THQ

Explorarás 5 mundos inspirados en el Antiguo Egipto.

Difunto y guerrero

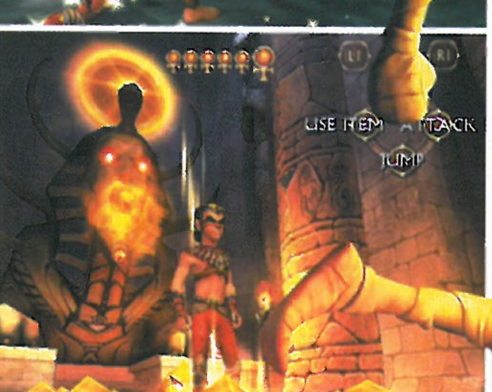


Dependiendo del nivel manejarás a **La Momia** o al guerrero egipcio. Cada uno posee distintas habilidades; así mientras que **Sphinx** está capacitado para luchar y utilizar diversos tipos de armas, **La Momia** hace uso de su invencibilidad para asumir las misiones.

EL GUERRERO

Sphinx afronta los niveles de acción. Posee diferentes armas: cerbatana, espada, escarabajos...









La Momia es inmune, entre otros aspectos, a la electricidad y al fuego por lo que a veces deberá electrocutarse con el fin de poner en marcha ciertos mecanismos.



Género > Acción/Aventura Formato > DVD-ROM / Mini DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Eurocom País > Reino Unido

Dos personajes, dos estilos de juego. Un guerrero que, cómo no, afrontará las fases de más acción y una momia que se adentrará en las de plataformas. ¿Mecánica original? No del todo, pues más bien es ocurrente. Ambos están predestinados a recuperar las coronas egipcias que el Dios del mal, **Set**, se ha apoderado. Para ello, deberán recorrer 5 extensas localizaciones repletas de peligros y trampas. **Sphinx** es

//THQ recrea las fábulas de Egipto//

un valiente combatiente y no dudará en hacer frente a cualquier tipo de enemigo pues posee una cerbatana (objetivo en primera persona), una espada para los duelos cuerpo a cuerpo y unos escarabajos que devoran cualquier cosa. **La Momia** hace uso de su condición difunta y al soportar tremendas caídas e incendios, entre otras muchas cosas, podrá asumir los típicos desafíos «malditos» que las Pirámides ocultan en su interior. Laberintos, combates, acertijos... Las leyendas egipcias se dan cita en este entretenido título capaz de producir sentimientos de frustración, por su compleja mecánica, y de auténtica diversión gracias a su ingenioso planteamiento. ANNA



Los niveles de La Momia son los más divertidos y originales del juego. En ocasiones te troncharás de risa...





NINTENDO GAMECUBE



AL COMPRAR TU STARTER KIT, LLÉVATE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS CON UN 50% DE DESCUENTO*

www.xbox.com/es

XBOX
XBOX LIVE
Starter Kit

Play Online NOW
- 12 months of Xbox Live™
- Xbox Communicator headset

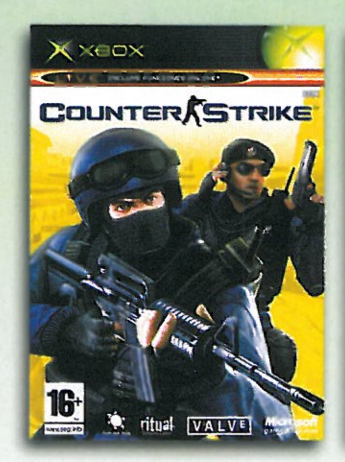
JETZT online spielen
- 12-Monats-Abonnement für Xbox Live™
- Xbox Communicator

Juega ya online:
- Disfruta de Xbox Live™ durante 12 meses
- Hazte escuchar con los auriculares Xbox Communicator

Microsoft

EXCLUSIVA CentroMAIL

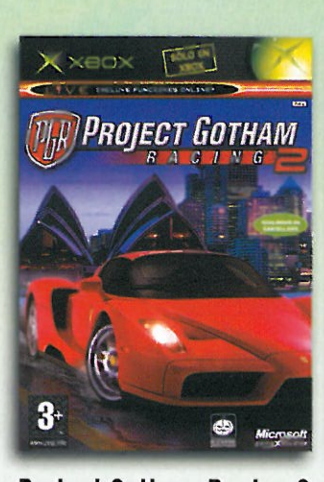
* 1 Juego por Starter Kit



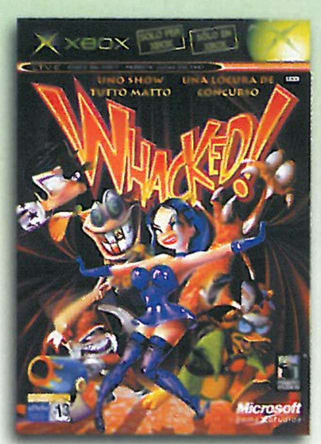
Counter Strike



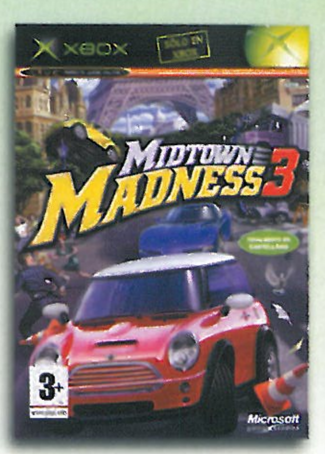
Crimson Skies



Project Gotham Racing 2



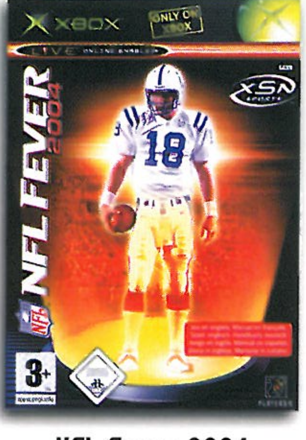
Whacked



Midtown Madness 3



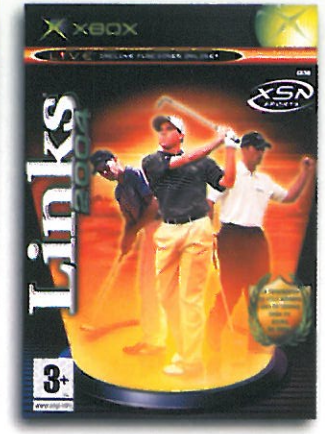
Amped 2



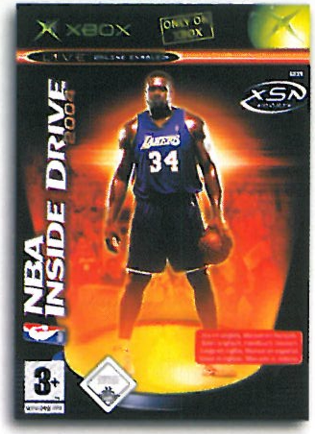
NFL Fever 2004



Top Spin



Links 2004



NBA Inside Drive 2004

supernuevo

FLORA Y FAUNA
En esta ocasión los diseñadores de los enemigos han creado un ejército de seres de lo más original

EL NIGROMANTE
Armado con su libro de hechizos, no es un experto en el uso de las armas.

LA MONJE
Esta fémina es capaz de defenderse muy bien con sus propias manos.

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

Nuevas aventuras en el mundo de Dragones y Mazmorras

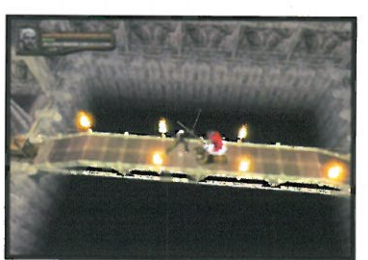
Black Isle ha exprimido al máximo el motor gráfico para incluir al mismo tiempo un gran número de enemigos en pantalla y sin ningún atisbo de ralentizaciones.

Los «hombres lagarto» vuelven a ser uno de los mayores enemigos del juego.

Género > RPG de Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Interplay Programador > Black Isle Studios País > Estados Unidos

Tras deleitarnos con una primera entrega que supo adaptar la fórmula de los *Baldur's Gate* tradicionales al entorno de las consolas de un modo magistral, todos los aficionados esperábamos con ansia una secuela; pues si había algo que se podía reprochar al primer capítulo era su escasa duración. El argumento se sitúa poco tiempo después de lo ocurrido con anterioridad, aunque la historia es totalmente original y los que no jugaron en su momento no se sentirán perdidos. El número de personajes seleccionables desde un principio ha ascendido a cinco, y entre las nuevas incorporaciones destacan una clérigo, una monje y un «nigromante». Por lo demás, el patrón permanece inalterable: gigantescos mapas que explorar bajo una perspectiva en tercera persona en la que la cámara se sitúa sobre nuestras cabezas, acertijos que resolver y muchas misiones que cumplir. El aspecto del personaje y su equipamiento ha sido mejorado con la opción de poder crear nuestras propias armas, y los combates contra los cientos de enemigos que pueblan los alrededores de *Baldur's Gate* siguen siendo tan intensos y divertidos como siempre. ➾ DANI3PO

//El número de personajes ha ascendido a cinco//


Algunos elementos de plataformas han sido incluidos para aportar más variedad.

Deus Ex The Invisible War

Conspiración en la sombra



DISEÑA TU CUERPO

Piernas más resistentes, ojos más precisos o una fuerza sobrehumana podrán ser adquiridos a través de las mejoras

//Deus Ex 2 es un juego de rol en primera persona//

Algunos de los enemigos que encontraremos no serán del todo humanos. En el futuro, la cirugía sirve para algo más que para aumentar el busto .

Género > **RPG** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Eidos** Programador > **Ion Storm** País > **Estados Unidos**

Como ya os adelantamos el mes pasado, la secuela de *Deus Ex* está casi lista para aparecer en exclusiva para la consola de **Microsoft**. Al igual que ocurría con la primera entrega, las apariencias engañan. El título en cuestión es más un juego de rol en primera persona que un *shooter* tridimensional, pese a lo que pudiera parecer. Ambientado en un futuro no demasiado lejano, encarnamos a **Alex** (que podrá ser chico o chica), un recluta de una organización aparentemente altruista, que dota a sus seguidores de todo tipo de mejoras biológicas gracias a la nanotecnología. Así pues, a lo largo del desarrollo del juego podremos instalarnos en nuestro propio cuerpo toda clase de «Biomods» que nos dotarán de poderes sobrehumanos, desde visión nocturna a una agilidad felina. La libertad de acciones será total. No habrá un camino correcto y otro equivocado; seremos nosotros mismos los que decidiremos a qué bando queremos apoyar y qué objetivos queremos cumplir. La compleja trama se desvelará poco a poco y estará llena de sorpresas y giros inesperados. ***The Invisible War*** se desarrolla en la ciudad de *Seattle* y el apartado gráfico recreará con gran detalle todos los aspectos de una urbe futurista llena de todo tipo de peligros . ➜ DANI3PO



Las alocadas carreras de la «estrella» de HAL

Género > Carreras Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > HAL Lab. País > Japón

Para ser sinceros, es un juego sin mucho sentido. No es que esté mal, pero el que busque un título de conducción original no se fijará en uno protagonizado por la esponja rosada de **Nintendo**. Seguro que preferirá el vertiginoso *F-Zero G-X* o, mejor aún, el extraordinario y divertido *Mario Kart: Double Dash!!* ***Kirby Air Ride*** es un título bien hecho, pero le falta garra. Al fin y al cabo se trata de una prolongación y desarrollo ampliado de las fases extras de carreras que aparecían en los juegos de **Kirby**, como *Nightmare In Dream Land* de **GBA**. Aunque es cierto que su simpleza en la mecánica lo hace muy interesante, pues con tan sólo 3 botones (A, L, R) haremos lo propio de los juegos de conducción además de sacar provecho a las clásicas «virtudes» de la saga programada por **HAL**. De tal modo que, mientras participamos en las carreras, podremos absorber a los enemigos que encontremos por el camino para adquirir sus poderes y cualidades. Así, **Kirby** podrá convertirse en un tornado, escupir fuego o volar por el mapeado hasta situarse el primero de los participantes en la carrera con el fin de llegar el primero a la meta. Como novedad, **Kirby** no sólo utilizará como vehículo la tradicional estrella amarilla, sino que según vayamos cumpliendo objetivos se desbloquearán nuevas estrellas con características diferentes (unas toman mejor las curvas, otras son más rápidas, etc.). Dispone de 10 circuitos en total muy vistosos, coloridos e inspirados en lugares ya conocidos como el Volcán o Arcoiris, y ofrece 3 modos de juego: *Air Ride*, el principal; *Top Ride*, especie de minijuegos de carreras 2D; y *City Trial*, el más divertido, ya que mezcla competición con situaciones realmente disparatadas. **ANNA**



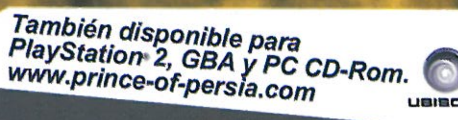
¡NUEVAS AVENTURAS CON INCREÍBLES GRÁFICOS EN TU MÓVIL!







CODE : 8728
C-E-K-N-S-T-Z





Descárgate ¡los mejores juegos en tu móvil!

DISPAROS



SIBERIAN STRIKE EPISODIO I — CODE : 5294 — A-C-E-H-K-M-N-S-Z



SIBERIAN STRIKE EPISODIO II — CODE : 2408 — C



EARTH INVASION — CODE : 1021 — A-E-N-S



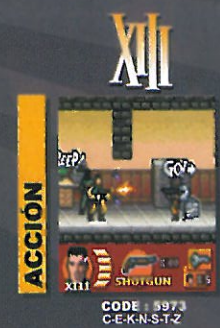
PLANET ZERO — CODE : 5745 — A-E-G-H-N-S



RAINBOW SIX™ URBAN CRISIS — CODE : 5440 — A-H-I

ACCIÓN

XIII — CODE : 5973 — C-E-K-N-S-T-Z



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL® — CODE : 7229 — A-C-E-G-M-N-S-T-Z

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL® EXTENDED OPS — CODE : 5169 — E-N

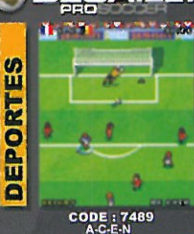


RAIL RIDER — CODE : 5127 — A-H-N



RAINBOW SIX RAVEN SHIELD™ — CODE : 6728 — E-G-P-N

DEPORTES



MARCEL DESAILLY PRO SOCCER — CODE : 7489 — A-C-E-N



SPEED DEVILS™ — CODE : 8705 — A-C-E-H-I-N

SKATE & SLAM — CODE : 7922 — A-C-E-H-I-M-N-S-T



RAYMAN BOWLING — CODE : 7710 — A-E-G-L-N-P



RAYMAN GOLF — CODE : 3998 — A-C-E-H-I-N-Z

SUMMER VOLLEY — CODE : 7119 — A-H

REFLEXIÓN



GAMELOFT'S SOLITAIRE — CODE : 4725 — A-B-C-E-H-I-M-N



CLUSTER PIRATE — CODE : 6640 — A

GAMELOFT CASINO — CODE : 2456 — A

LOCK'EM UP — CODE : 4003 — A

PLATAFORMA





RAYMAN 3 — CODE : 2556 — C-E-K-N-S



PRINCE OF PERSIA™ HAREM ADVENTURES — CODE : 8281 — A-C-E-G-I-K-L-M N-P-S-T

GULO'S TALE — CODE : 2391 — M-N-S-K

Envía un SMS al 5525**
La palabra JUEGO + MODELO MOVIL. Ej. Si tienes un 7650, envía JUEGO 7650 y sigue las instrucciones
O llama al 806 556 555* y sigue las instrucciones!
Para saber si puedes descargártelo, asegúrate de que las letras entre tu terminal y el juego coinciden.
Nokia 3510i : N / Nokia 7210, 7250, 6610, 6100, 5100, 3300, 3100, 6800 : E
Nokia 7650, 3650, N-Gage : C / Nokia 3410 : A
Sony Ericsson T610 : B / Motorola T720 : M / Motorola V300, V500, V525, V600 : K
Sharp GX10 : S / Sharp GX20 : T
LG 5300i, 5400 : L / Sagem My V-65: Z
Siemens S55,M55 : G / Siemens SL55 : P / Siemens M 50 : H / Siemens C55 : I
Si tienes cualquier duda contactanos en www.gameloft.com en la sección de ayuda

* Vía 806: 1,06 €/min desde una línea fija y 1,40 €/min desde un móvil, IVA incluid
** Vía SMS te cargan 1,04€/SMS (4 SMS por descarga de un juego a color y 3 SMS por la descarga de un juego en blanco y negro). También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el juego.
Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Gameloft podrá contactarte via sms para ofrecerte nuevas promociones de sus juegos. Dispones no obstante, de un derecho de acceso, de rectificación y de limitación de datos, ya que somos los únicos destinatarios de los mismos.
Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com

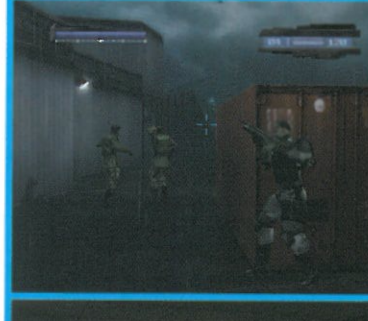
Más juegos y más móviles en www.gameloft.com



Kill.Switch

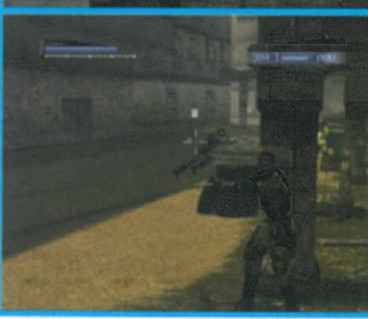




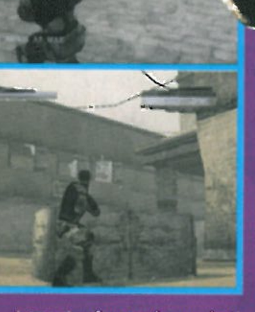








Aunque comenzaremos con una sola arma, podremos arrebatárselas a los enemigos muertos.





I.A.
Los enemigos poseen las mismas posibilidades que el protagonista y la posibilidad de atacar en grupos. Planea tus ataques



La mejor forma de combatir a nuestros enemigos es buscando un buen lugar donde ocultarnos.

MANTENTE A SALVO
La clave de la supervivencia en ***Kill.Switch*** está en los obstáculos, desde los que podrás atacar a los enemigos sin ser alcanzado.

Género > Shoot'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Namco País > Japón



En ocasiones serás atacado por enemigos de gran tamaño.

Parece ser que los programadores de **Namco** en **Japón** han sentido algo de envidia con *Dead To Rights* y han decidido crear su propio *shoot'em-up* en tercera persona. ***Kill.Switch*** está ambientado en un marco puramente bélico protagonizado por un soldado futurista y cuyo desarrollo «roza» ligeramente la aventura (con limitadísimos detalles), manteniéndose como uno de los *arcades* más directos y divertidos que hemos puesto nunca en nuestra **PS2**. El control del título de **Namco** resulta de lo más simple e intuitivo y nos permitirá realizar todo tipo de acciones como rodar por el suelo, apuntar con precisión, avanzar agachado o ocultarnos tras las columnas o paredes. Este es uno de los aspectos más originales del juego ya que, aunque otros títulos también permiten hacerlo, en ***Kill.Switch*** se convertirá en la clave de nuestra supervivencia; si nos pegamos a una pared o cualquier otro objeto, podremos disparar con algo de puntería «asomando» el cañon del arma que portemos, sin arriesgarnos a ser alcanzados por los proyectiles de los enemigos.

//Acción y adicción «Made by Namco»//

DOC

Goblin Commander

Por primera vez seremos los malos de la película

Los escenarios recogen las lúgubres cavernas de los Goblins.

CONTROL
Con cada uno de los botones del mando controlaremos a una de las cuatro tribus que podremos tener en nuestro ejército

Los trolls serán las unidades más poderosas del juego gracias a sus ataques.

Género > Estrategia Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Vrigin Play Programador > Jaleco País > Estados Unidos



Los arqueros enemigos nos pondrán en más de un apuro durante el juego.

El género de la estrategia no se ha prodigado mucho en el mundo de las consolas, por lo que los *fans* de este tipo de juegos siempre debían recurrir al **PC**. Para solucionarlo, nada mejor que acudir a dos de los programadores que más dominio poseen sobre este género. Los hermanos **Millar** han colaborado en la creación de grandes obras maestras de la talla de la saga *Warcraft* o *Starcraft* cuando estaban en las filas de *Blizzard*. Ahora, bajo el sello de **Jaleco** han desarrollado su primer título exclusivo para las tres consolas principales del mercado. ***Goblin Commander*** nos sitúa a los mandos de un ejército de estos seres, algo bastante original pues siempre suelen ser los malos de la película. Como ocurre en estos títuos, bajo una perspectiva aérea controlaremos la gran variedad de unidades que poseen, desde gigantescos *trolls* a magos. Para hacer la mecánica más dinámica se ha añadido la posibilidad, además, de manejar todas las tropas individualmente. Con esto, el juego da un giro hacia el estilo *arcade* ya que durante los combates tendremos más control. DANI3PO

//El juego de una historia inolvidable//



MAX PAYNE 2

Remedy reinventa, una vez más, el género del shooter en 3ª persona

Regresa el más atormentado antihéroe de **Nueva York**, el detective que lo perdió todo regresa para demostrar que las cosas siempre pueden empeorar. **Remedy** vuelve a la original fórmula presentada hace ya más de dos años, con la primera entrega del juego y mejorada en todo su conjunto, concentrando sus esfuerzos principalmente en el entorno gráfico. ***Max Payne 2*** presenta un motor gráfico totalmente nuevo con respecto a su antecesor y cuya principal característica es que casi todo el

TIMOTHY GIBBS

El actor neoyorquino ha dotado al personaje de **Max Payne** de unos rasgos más maduros y realistas

Bullet-Time

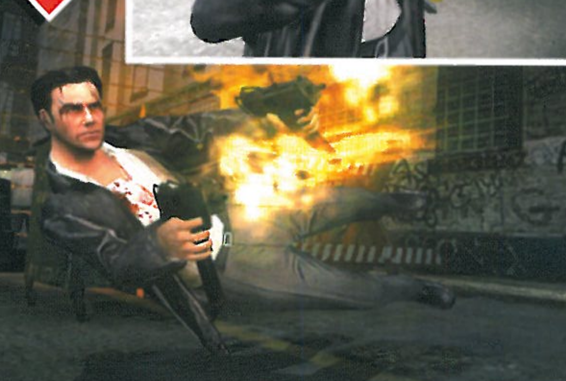
Max Payne 2 incluye una versión mejorada del *Bullet-Time* en la que nos moveremos más rápido que los enemigos y aumentaremos nuestra fuerza.



ENGINE 3D
Además de los efectos de luz, ***Max Payne 2*** presenta realistas técnicas de *ragdoll* para los cuerpos







Personajes

Durante la partida tendremos oportunidad de combatir junto a otros personajes e incluso de controlar a **Mona Sax**, la protagonista femenina del juego y amante de **Max**. **Mona** tendrá que apoyar a **Max** con su rifle de francotirador en una de las escenas más frenéticas y complicadas del juego.



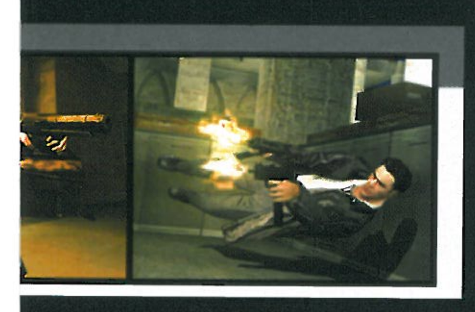
entorno es interactivo; si chocamos contra un barril o una mesa podremos moverlo o tirarlo, determinadas explosiones pueden destruir parte del suelo o las paredes, etc. La física aplicada a todos los elementos resulta espectacular, sobre todo mostrando la muerte de los personajes, donde sofisticadas técnicas de *ragdoll* hacen el comportamiento de los cuerpos lo más real posible. El desarrollo de ***Max Payne 2*** es similar al de la primera entrega, en la que se incluyó la técnica *Bullet-Time* en ▸





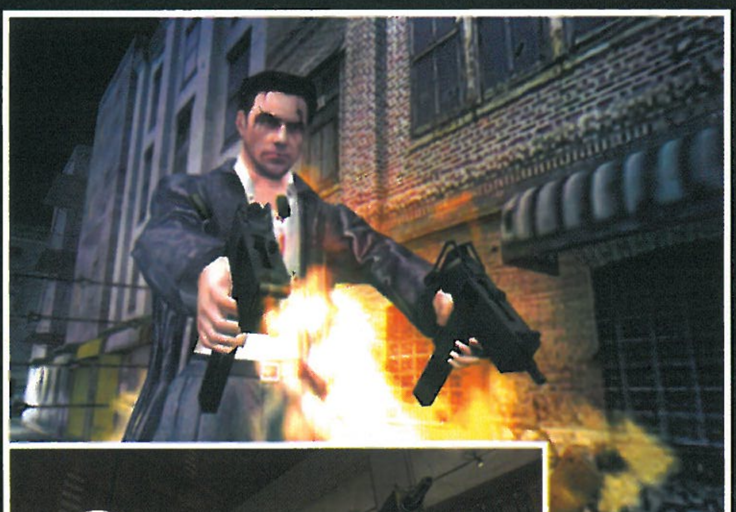
Gracias a la técnica ragdoll los cuerpos parecen reales.

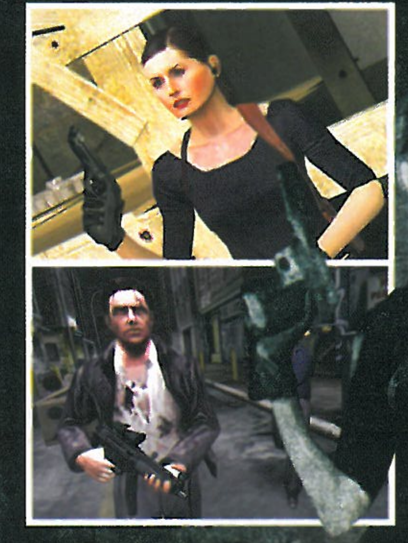




a fondo

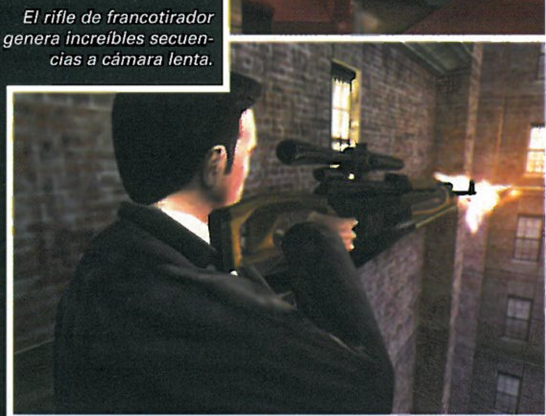
PLAYSTATION 2 / XBOX



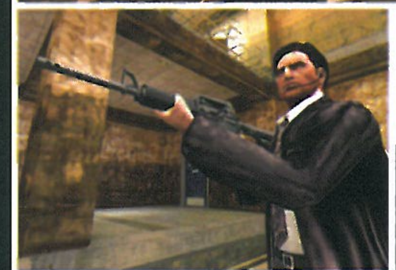




El rifle de francotirador genera increíbles secuencias a cámara lenta.







Las maniobras imposibles de Max están a la orden del día. Abajo, con un M16.

► un videojuego por primera vez. Ahora, dicha técnica nos permitirá ralentizar el movimiento de los enemigos pero no el de **Max**, y cuanto más tiempo la utilicemos en una sola vez, más fuerza tendrán nuestros impactos. Las mayores diferencias entre las versiones comentadas radican en el entorno gráfico, superior en **Xbox**, y en la velocidad de las cargas, donde **PS2** se queda atrás frente a la máquina de **Microsoft**. DOC

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Rockstar Programador > Remedy Jugadores > 1
Escenarios > 14 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

18+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,3	9,0	9,1	8,4	9,3
PS2	8,9	9,0	9,1	8,4	9,1









Gráficos: Ambas versiones son similares en calidad a la de PC, aunque en el caso de Xbox posee un detalle medio/alto y en PS2 el detalle es muy bajo. La versión para la máquina de Sony es algo brusca.

Música / FX: La inconfundible y dramática melodía del primer Max Payne repite en esta entrega, aunque es de lo poco que puede ofrecer su BSO. Todas sus voces están dobladas al castellano (mejor que en el primer MP).

Jugabilidad: La saga que incluyó por primera vez el Bullet-Time en un videojuego repite con una versión actualizada de su efecto «estrella», con más armas y movimientos, y un desarrollo más estratégico y complicado.

Duración: Al igual que ocurrió con la primera entrega, Max Payne 2 no incluye ninguna opción para dos jugadores ni posibilidades On-line; además, su desarrollo es muy intenso, pero irremediablemente corto.

MEJOR VERSION



Las largas y repetidas cargas y el bajo detalle de Max Payne 2 para PS2 le hacen perder la batalla.



Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:












Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.


Violencia


Sexo o Desnudez


Miedo




Drogas



Lenguaje Soez


Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.




Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info



Una elección de total confianza







aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es



MANHUNT

Por fin ha llegado a nuestras manos uno de los juegos más polémicos del año, una obra donde el atrevimiento roza el límite al retratar el lado humano más oscuro

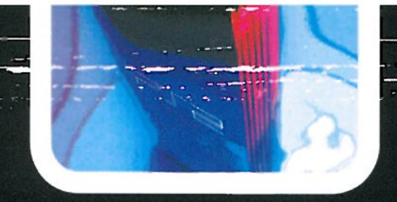
Rockstar North ha abierto de nuevo las puertas a la eterna polémica de los «juegos perniciosos para la juventud» y más teniendo en cuenta que la prensa está más preocupada por conseguir «carnaza» que de aportar información veraz. El juego nos pone en la piel de un personaje con actitud, **James Earl Cash**. Su destino le ha conducido hasta el plató más extraño jamás inventado, una ciudad entera puesta a disposición de un director de *snuff movies*. Para colmo, él es el protagonista y tendrá que emplearse a fondo para permanecer vivo mientras avanza a lo largo de los 20 niveles que comprende el juego. El Director va a ser el guía de **James**, indicándole en todo mo-

¡VIVIR!

Será el pensamiento que predomine en la mente de **James Earl Cash**, sin importarle nada lo que tenga que hacer para conseguirlo

Dos son compañía

Si el desarrollo habitual de los niveles ya resulta complicado, imagina que además tienes que proteger a un invitado sorpresa. Pues eso es exactamente lo que sucede en dos escenarios de ***Manhunt***. En el primero será necesario rescatar a un vagabundo borracho y conducirle sano y salvo a través de un cementerio. En el segundo caso la víctima a proteger es una periodista y el enemigo la policía.





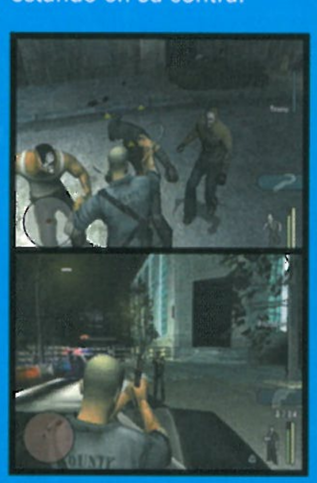
DESPERTAR James vuelve a la realidad tras creer que había sido ejecutado, sólo para vivir una pesadilla aún peor

mento qué quiere ver en su última producción. Los movimientos estrella son las ejecuciones, acción en la que **James** debe acercarse con sigilo a su víctima y esperar a que se active el cursor. En ese momento ya puede eliminar al sujeto, pero si espera a que el cursor alcance el color amarillo o rojo obtendrá mayores dosis de violencia y una mejor puntuación. Esta última se traduce en la obtención de contenidos adicionales, como nuevos escenarios o ilustraciones del juego. La mecánica es sencilla y efectiva, sobre todo en los últimos niveles donde la acción se desmadra por completo. Por supuesto, **Rockstar North** ha ambientado a la perfección los decadentes entornos en los que transcurre la aventura, visualmente y con una banda sonora que raya lo histriónico. ***Manhunt*** es una experiencia única en su género, para mayores de 18 años. **R. DREAMER**

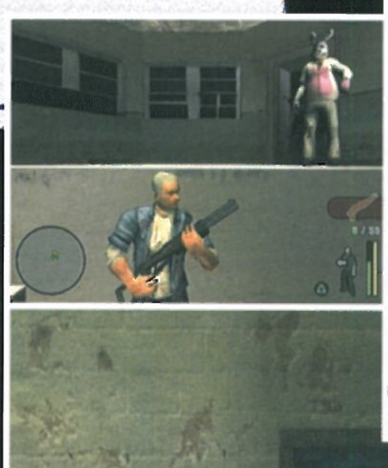


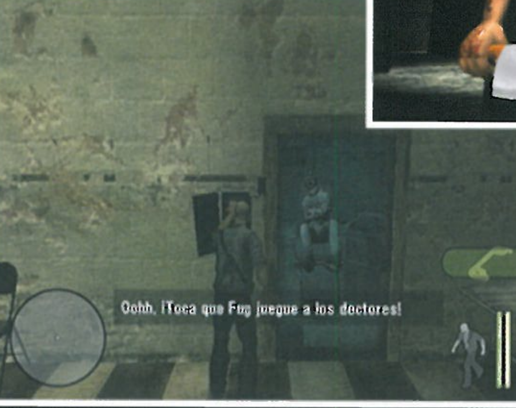
Razas de noche

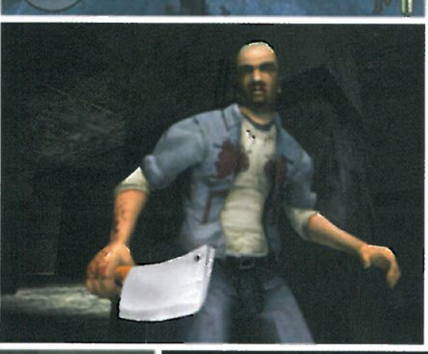
James Earl Cash va a enfrentarse a lo peor de *Carcer City*. Y no sólo a las peligrosas bandas que hay a lo largo y ancho de la ciudad, porque hasta la policía va a terminar estando en su contra.

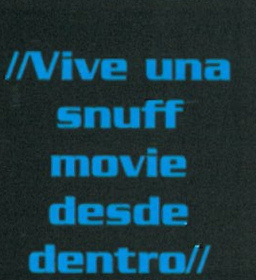


En uno de los niveles James tiene que emular a «Alicia», en esta ocasión persiguiendo a un demente disfrazado de conejo.









Con sigilo

Las sombras y el silencio serán los mejores aliados de **James** a la hora de ejecutar a sus enemigos. Utiliza bolsas, bates, escopetas, cristales, cuchillos, ametralladoras, cable, tu imaginación...

BOLSA



BATE



CABLE

//Vive una snuff movie desde dentro//

Género > Aventura/Acción Formato > DVD ROM Compañía > Rockstar Programador > Rockstar North Jugadores > 1
Niveles > 20 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (588KB)

18+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,4	9,0	8,8	8,7
Un apartado formidable. La animación del protagonista roza la perfección, muy pocos títulos alcanzan esta calidad, además los entornos son sólidos y resulta difícil destacar con escenarios tan sórdidos.	Quizá no sea la banda sonora ideal para escuchar una vez terminado el juego, pero ambienta con acierto toda la aventura al mantener la tensión de una forma constante, como en una película de terror.	El comienzo es bestial. Después, el juego entra en una espiral repetitiva que es superada a partir del sexto nivel gracias a toques de genialidad y a la aparición de las armas de fuego.	Se podría decir que Manhunt no es un juego largo, aunque tampoco corto. Además, cuenta con la posibilidad de repetir las escenas para mejorar la puntuación y conseguir extras ocultos en el juego.





PS2 9,2 GLOBAL

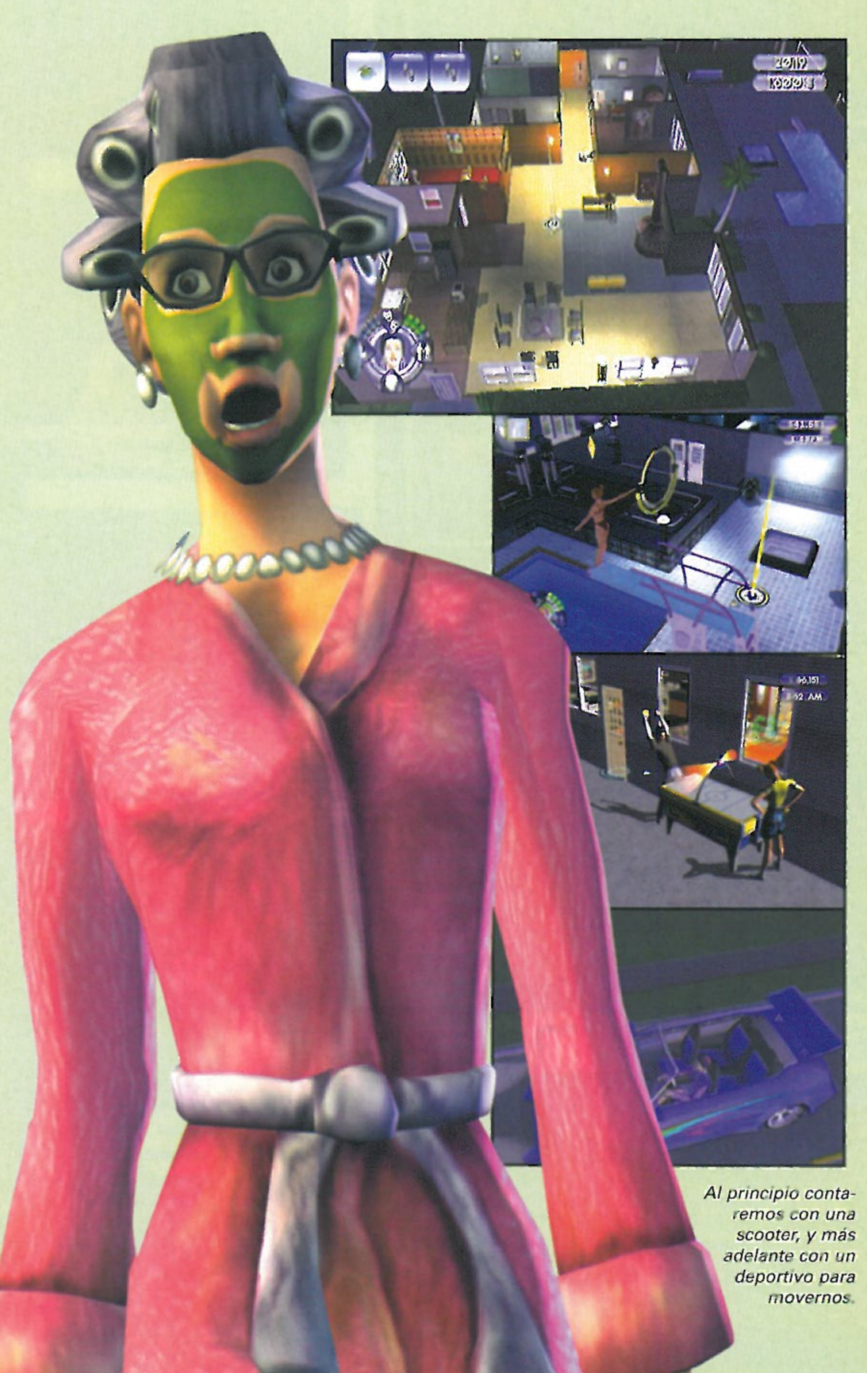
a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Las «criaturas virtuales» de Maxis vuelven a las consolas en un nuevo y original «simulador social»





Al principio contaremos con una scooter, y más adelante con un deportivo para movernos.

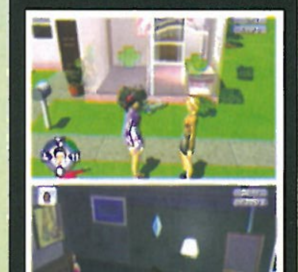
Está claro que EA se convertirá, un año más, en la compañía estrella de estas navidades. Títulos para todos los gustos componen su catálogo, entre los que destaca con luz propia la segunda aparición de las «criaturas virtuales» de **Maxis** en las consolas. En esta ocasión los programadores han tenido mucho más tiempo para desarrollar todo lo que se les quedó en el tintero en la anterior entrega, y eso se nota. El desarrollo del juego en sí se basa en las mismas premisas que le han convertido en el juego más vendido de todos los tiempos en **PC**. Nuestro cometido será hacer que nuestro *Sim* se encuentre feliz en todo momento, y para ello deberemos tener en cuenta todos los medidores que aparecen al pulsar el *pad* direccional. Estos medidores representan, por ejemplo, el hambre, la necesidad de ir al baño, la diversión o el cansancio físico. Para mantanerlos altos será imprescindible utilizar todos los objetos

EL LADRÓN

Al comienzo de nuestra aventura un estrafalario ladrón nos robará la mayoría de nuestras pertenencias y deberemos recuperarlas

Relación

Según vayamos cumpliendo objetivos se irán desbloqueando nuevas formas de interacción social. Desde cotillear con nuestros amigos a utilizar el lenguaje de los signos, pasando por bromear.





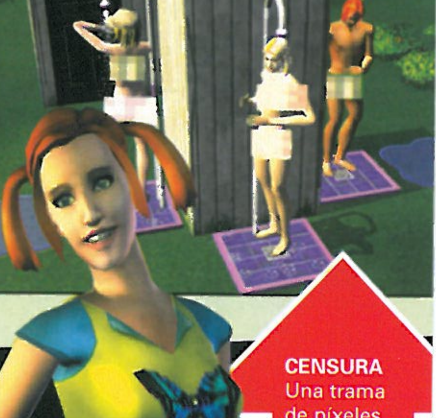
Desde esta pantalla podremos realizar las compras de todos los objetos del juego.



Crea a tu Sim

Antes de comenzar el juego en sí pasaremos por un menú en el que podremos personalizar todos y cada uno de los aspectos de nuestro *Sim*, desde su signo del Zodíaco a su atuendo exterior.







Es muy importante que nuestros Sims se mantengan en forma para que puedan ascender en su trabajo. El gimnasio será una herramienta muy útil para lograr esta misión.

CENSURA Una trama de píxeles cubrirá las vergüenzas de nuestro *Sim* cada vez que se queden desnudos por completo

//Los Sims podrán ascender en sus carreras profesionales//

que nos rodean, y que podremos ir ampliando a medida que ganemos dinero. Pero la mayor novedad de esta versión, como su título indica, es que los *Sims* podrán salir de su casa y visitar varias localizaciones, incluso mudarse a ellas. Al comenzar el juego, cuando aún vivimos en casa de mamá, uno de nuestros primeros objetivos será el conseguir un trabajo. Otra de las novedades es el sistema de «carreras». Dentro de ellas podremos encontrar desde la de atleta a la de genio loco, cada una con varios escalafones por los que ascender según vayamos mejorando nuestro conocimiento de las habilidades relacionadas con ellas. Cuando lo consigamos se abrirán nuevas localizaciones como un club, una casa de actores, etc. En resumen, aunque nunca hayas jugado a los *Sims*, encontrarás un juego accesible y adictivo como pocos. **DANI3PO**



Este es el sonriente aspecto que presentarán nuestros Sims cada vez que logren un objetivo.

Género > Simulador Social Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Maxis Jugadores > 1-2 Niveles de Dificultad > 1 Carreras > 10 Personajes > 40 Texto/Doblaje > Castellano/ - Grabar Partida > Según Consola

12+












	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9.0	8,8	9.1	9.2	9.0
Xbox	9.2	8,8	9.0	9.2	9.0
PS2	8.9	8,8	9.2	9.3	9.1

Gráficos: En las tres consolas se ha conseguido un gran nivel, sobre todo en el modelado de los personajes. Sin embargo, la versión de Xbox presenta unas texturas de bastante mejor calidad que el resto.

Música / FX: El apartado musical se limita a las melodías que se reproducen en cualquiera de los aparatos que compremos o la ambiental del lugar en el que nos encontremos. Los efectos de las voces son graciosos.

Jugabilidad: En este apartado hay grandes diferencias. La versión para PS2 es la única que cuenta con la divertida opción On-line, mientras que la de GameCube nos permite descargar contenido a nuestra GBA.

Duración: Prácticamente infinita, todo dependerá de cuánto te involucres con todos estos personajes. La variedad de carreras, nuevos personajes y localizaciones alargan su vida más allá de lo recomendable.

MEJOR VERSIÓN



Las tres versiones son magníficas, pero PS2 es la única que cuenta con la opción On-line.



MISSION: IMPOSSIBLE

OPERATION SURMA

Haciendo honor a su nombre, el título de Atari te pondrá en la piel de Ethan Hunt

Los co-creadores de **Pilotwings**, **Paradigm**, regresan al mundo lúdico tras un largo paréntesis y con el objetivo de trasladar toda la acción de las dos entregas cinematográficas de *Mission: Impossible* a la última generación de *hardware* lúdico de entretenimiento. **Paradigm** ha tomado como referencia el impecable *Splinter Cell*, y a su concepto le ha añadido nuevos movimientos, más libertad de acción, la posibilidad de enfrentarnos a los enemigos cuerpo a cuerpo y usando diferentes *combos*, y unos *gadgets* que harían morirse de envidia al mismísimo agente 007. **Ethan** tendrá a su disposición artilugios como unos binoculares capaces de analizar diferentes superficies, de escuchar todo tipo de conversaciones con su micrófono láser incorporado y hasta de tomar fotografías digitalmente. Dichas fotografías serán enviadas a **Luther Stickell** (actor encarnado por **Ving Rhames** en la película de *Mission: Impossible*) que, además de ayudarnos en todo momento a superar las misiones con sus consejos y directrices, se encargará de confeccionar máscaras a medida para mezclarnos entre los enemigos de determinados niveles sin ser detectado. El desarrollo del juego nos permitirá completar muchos de los objetivos de las pruebas de una forma más o menos libre; al igual que en juegos como *Hitman 2*, será el usuario el que decida cómo atra-

ETHAN HUNT

Aunque el aspecto del protagonista de ***Operation Surma*** no es, ni mucho menos, similar al de **Tom Cruise**, su voz ha sido doblada al castellano por el mismo actor que escuchamos en los filmes de MI

Normalmente no contaremos con armas, pero podremos robárselas a los enemigos muertos.

Si agarramos a los enemigos por sorpresa podremos obligarles a abrir cierres electrónicos.







Si somos sigilosos, podremos acabar con los enemigos de un solo golpe y sin ser detectados.



vesar determinadas zonas: paciente y silenciosamente o, de lo contrario, eliminando a todos los enemigos y haciendo saltar las alarmas. Junto a los *combos* y los golpes cuerpo a cuerpo, **Ethan** podrá deshacerse de los enemigos con una pistola de dardos somníferos, cayendo sobre sus cabezas desde niveles superiores, activando eventos/ataques a través del sigilo y usando las armas que dejarán tras de sí los enemigos muertos. En resumen, **Paradigm Ent.** ha creado un título de espionaje táctico que, haciendo honor a su nombre, presenta una ajustadísima dificultad, un desarrollo de lo más original y un apartado técnico que poco tiene que envidiar a los grandes del género como *Splinter Cell* o *Metal Gear Solid 2*. ➪ DOC

//Ethan Hunt posee más gadgets que el mismísimo 007//

Gadgets

Ethan Hunt cuenta con más artilugios que el mismísimo **James Bond**: Prismáticos con cámara digital y micrófono, visión nocturna, pistola que desactiva las cámaras...



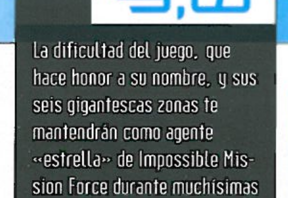


Ethan podrá hacer uso de un pequeño dispositivo que decodifica y averigua los códigos de bombas, alarmas y cierres electrónicos.

Género > Espionaje Táctico Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Paradigm Ent. Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 2 Escenarios > 6 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,0	9,5	9,1	9,0	9,1
PS2	8,8	9,5	9,2	9,0	9,0







Gráficos: El aspecto de Operation Surma es tan pulcro y detallado como en Splinter Cell, aunque en ocasiones resulta más colorista. La versión de Xbox posee unas texturas de mayor calidad y resolución.

Música / FX: La mítica banda sonora de Lalo Schifrin es reproducida en varias de sus formas (mixes). Las voces en castellano, dobladas por los actores de la versión española de las películas, resultan geniales.

Jugabilidad: El título de Atari y Paradigm mezcla las posibilidades de un título protagonizado por Bond con el desarrollo sigiloso y táctico de Splinter Cell. El control con el DualShock 2 es más intuitivo que en Xbox.

Duración: La dificultad del juego, que hace honor a su nombre, y sus seis gigantescas zonas te mantendrán como agente «estrella» de Impossible Mission Force durante muchísimas horas.

MEJOR VERSIÓN



El motor gráfico de **Xbox** supera con creces al mostrado por la versión **PS2** de Misión: Impossible O.S.

a fondo XBOX

COUNTER

El título On-line más jugado en PC desde el año 2000 llega a Xbox superando al original en todos los aspectos

Nadie podía imaginar que lo que **Minh** «Gooseman» **Le** y su amigo **Cliffe** comenzaron a programar en su tiempo libre, basándose en el motor gráfico de *Quake 2* y el *kit* de desarrollo para *Half-Life*, llegaría algún día a convertirse en el juego *On-line* más jugado de la historia. Tras el éxito sin precedentes cosechado en el mundo del **PC**, donde se puede jugar a través del nuevo sistema *Steam* de *Valve*, ***Counter-Strike*** llega al sistema de entretenimiento de nueva generación que más rápidamente se ha integrado en el terreno *On-line*: **Xbox**. Pocos meses antes de la aparición de *Condition Zero* para **PC**, la máquina de **Microsoft** ofrece al jugador la más adictiva, divertida y obsesiva experiencia *On-line* con un entorno gráfico que supera con creces al visto en la versión 1.6 de *Counter-Strike* (la última disponible), creada como modificación de *Half-Life* para **PC**. Los creadores de esta esperada versión para consola han incluido todas las ar-

ANTI-TERRORISTAS
Este equipo está compuesto por miembros de la SAS británica, de los SEAL americanos, del GIGN francés y del GSG9 alemán.

Mejora visual

La versión de **Xbox** de ***Counter-Strike*** supera técnicamente a la de **PC**. **Ritual** ha incluido nuevos efectos de iluminación, texturas con más detalle y destellos al cambiar de entorno.



Las texturas, estructura y aspecto general de los escenarios ha sido remozado para esta versión de Counter-Strike de Xbox.



El equipo de anti-terroristas vigilando el punto de detonación.





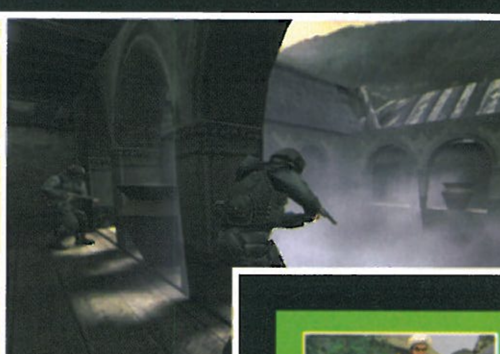


STRIKE

JUEGO EN EQUIPO
Para tener éxito en las partidas, tu equipo deberá contar con un «campero» como el de la pantalla







mas y la mayoría de los mapas oficiales de la versión para **PC** (18 en total, con alguno de *C-S:CZ* y la posibilidad de descargar nuevos a través de **Xbox Live**), incluyendo los famosos *Aztec*, *Inferno* y *Dust*, así como la pistola y el escudo de anti-disturbios. Al igual que en **PC**, ***Counter-Strike*** ha sido concebido como un juego con el que sólo podrás disfrutar *On-line*, aunque incluye partidas contra *bots* (más inteligentes que los disponibles para **PC**) para entrenar las tácticas y aprender la estructura de los escenarios. Por si no has visto nunca el juego o no has oído hablar nunca de él (es decir, si acabas de despertar de un coma en el que has estado sumido los últimos cuatro años), ***Counter-Strike*** enfrenta a terroristas y anti-terroristas en el *shoot'em-up* en primera persona más equilibrado de la historia. En el juego, todos los personajes son humanos (a no ser que «entrenes» con los *bots*), así que cada ronda del juego es diferente a la anterior. El título ofrece distintos objetivos para cada escenario; por ejemplo, los de desactivación obligarán a los terroristas a colocar un artefacto explosivo en cualquiera de los puntos designados para tal efecto (suelen ser dos zonas) y los anti-terroristas tienen que evitarlo o, en su defecto, intentar desactivar la bomba antes de que estalle. Aunque no ofrece la posibilidad de jugar con teclado y ratón, ***Counter-Strike*** se convierte en el título más indicado para jugar *On-line*, superando a *Crimson Skies*, *Capcom Vs. SNK 2*, etc. ➜ DOC





En escenarios muy abiertos, utiliza el rifle de francotirador (Artic).



La niebla y otros efectos de destello e iluminación son toda una novedad en el entorno gráfico de C-S.



LOCALIZACIONES
El aspecto de los personajes dependerá de la zona donde se desarrolla la acción.



ARMAMENTO
Cada una de las armas del juego posee una cadencia y un retroceso totalmente diferente.

Género > Shoot'em-up · Formato > DVD-Rom · Compañía > Microsoft · Programador > Ritual Entertainment · Jugadores > 1-16
Mapas > 18 · Niveles de Dificultad > 4 · Texto/Doblaje > Castellano/Inglés. · Grabar Partida > Memory Card (9 bloques)

16+

GRÁFICOS 9,0
El motor gráfico de esta versión de Counter-Strike supera al de la última entrega para PC (versión 1.6) e incluye texturas y mapeados sacados del próximo Condition Zero. Muy detallado

MÚSICA / FX 8,0
No posee banda sonora, aunque podemos crearla nosotros con nuestros CD de música. Gracias al sistema de audio Dolby Digital nos será más fácil localizar y ocultarnos de los enemigos sin verlos.

JUGABILIDAD 9,4
Lo único que ensombrece este apartado es la práctica inutilidad como juego para un sólo jugador. Su altísimo valor como multijugador y a través de Xbox Live lo convierten en uno de los más jugables de Xbox.

DURACIÓN 9,3
Si tenemos en cuenta que todos los personajes son humanos, cada partida será siempre diferente. Que amanezca antes de que acabes tu «partidilla» nocturna se convertirá en algo normal junto a C-S.







HARRY POTTER QUIDDITCH COPA DELMUNDO

JUGADORES

Algunos son reales y otros son ficticios, pero todos están recreados hasta el último detalle. **Harry Potter**, **Draco Malfoy** y demás personajes de la saga están disponibles en el Campeonato de **Hogwarts**

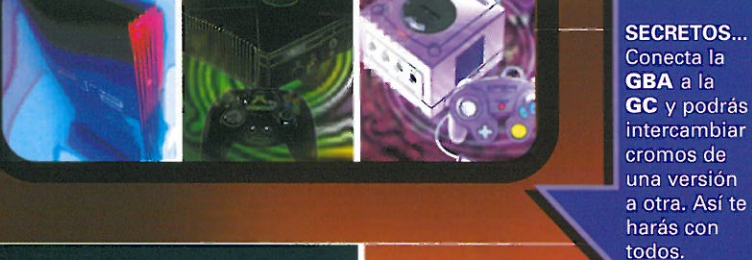
Ni la autora de la saga hubiera imaginado que algún día podría jugar al Quidditch. EA Games sorprende con su buen hacer

Si pensaste que el *Quidditch* sólo se puede sentir con la imaginación estás muy equivocado. **EA Games** ha creado un programa basado en el deporte rey de magos con una gran calidad técnica capaz de hacer sentir a aquel que ose adentrarse en esta mágica disciplina la velocidad y la emoción que los libros de **Harry Potter** describen en sus páginas. Así pues, en ***Quidditch Copa Del Mundo*** el jugador deberá aprender a controlar a cada uno de los componentes del equipo para conseguir la victoria. La mecánica es similar a la de un juego de fútbol sólo que con términos de *Quidditch*, ya que además de hacer pases, entradas y meter goles tendrás que volar sobre una escoba, batear una *Bludger* para golpear al contrincante y realizar una serie de *combos* con el fin de rellenar la barra de energía de la *Snitch*. Pues sólo de este modo podrás situarte con ventaja a la hora de capturarla. El título ofrece distintos modos de juego que nos llevarán desde el estadio de **Hogwarts** a campos extranjeros de diversos países, por lo que dependiendo del terreno de juego (arena, agua, hielo o hierba) la técnica a utilizar será diferente. La dificultad va incrementando según se vayan aprendiendo nuevos movimientos y lo que al principio parecía un

Golpea una Bludger, atrapa la Quaffle, esquiva al enemigo y captura la Snitch.

Copa de Hogwarts

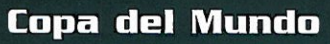
Antes de adentrarte en el campeonato de *Quidditch* de **Hogwarts** supera los desafíos que los componentes del equipo escogido te proponen. Sólo de este modo aprenderás a controlar los movimientos de los 7 integrantes (tres Cazadores, dos Golpeadores, un Buscador y un Guardián).



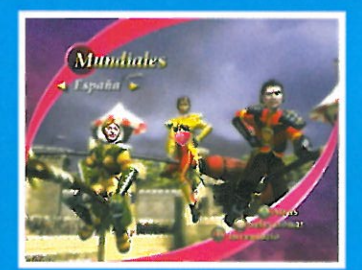
SECRETOS... Conecta la **GBA** a la **GC** y podrás intercambiar cromos de una versión a otra. Así te harás con todos.



Dependiendo del estadio en el que juegues variará la jugabilidad.



Copa del Mundo



Tras ganar la Copa de *Quidditch* de **Hogwarts** tendrás acceso a los mundiales donde deberás enfrentarte a nueve países (**Japón**, **España**, **Inglaterra**...). Cada uno posee su propio estadio, equipamiento y sus técnicas de juego.



Para atrapar la Snitch Dorada sigue la estela que ésta deja tras de sí.

caos, con la práctica ejecutarás espectaculares *combos* que te conducirán hacia el éxito. Además todo se mueve con suavidad y el comportamiento de los jugadores es tan fluido y natural que creerás estar disputando un auténtico partido de *Quidditch*. A ello se le une una genial ambientación reforzada por unos comentarios muy acertados y por los gritos típicos de la afición que se mantiene expectante en las gradas. En definitiva, ***HP Quidditch Copa Del Mundo*** es un original título deportivo inspirado en el imaginario deporte de **J.K Rowling** que seguro apasionará a todos sus seguidores. ANNA



Para poder jugar en los mundiales con el equipo de Bulgaria, donde aparece el gran Buscador Victor Krum, tendrás que reunir un total de 50 cromos.

Cromos



Los conseguirás al superar ciertos desafíos, partidos y al ejecutar determinados movimientos.



MOVIMIENTOS
Cuantos más cromos colecciones más movimientos especiales aprenderás.



ESCOBAS
Escoge entre las 4 disponibles la que más se ajuste a tus habilidades.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > EA Games Programador > Visual Sciences Jugadores > 1-2
Niveles Dificultad > 4 Escobas Equipos > Hogwarts + Mundiales Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+









	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,0	8,8	8,6	8,8	8,9
Xbox	9,0	8,8	8,5	8,8	8,9
PS2	9,0	8,8	8,6	8,8	8,9



GRÁFICOS: El diseño de personajes, tanto reales como ficticios, está cuidado hasta el último detalle. Los estadios están recreados con gran majestuosidad donde todo se mueve con gran suavidad y fluidez.

MÚSICA / FX: La banda sonora es muy buena e incluso se podrán escuchar las célebres notas que John Williams compuso para el filme. Buenos Comentarios y una afición bastante viva animará todos los partidos.

JUGABILIDAD: Al principio resulta complejo controlar y sacar provecho a todos los integrantes del equipo. Las tres versiones gozan de la misma jugabilidad pero la disposición de botones del mando de PS2 juega con ventaja.

DURACIÓN: Si te gustan los juegos deportivos y todo lo que rodea al universo Harry Potter tendrás juego para rato, pues superar todos los partidos, coleccionar todos los cromos... Llevará muchas horas de dedicación.

MEJOR VERSIÓN



Las tres versiones son idénticas, pero es más sencillo ejecutar combos especiales en **PS2** y **GC**.

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE





OBJETOS PERDIDOS
Están anunciados en el tablón de la Torre *Griffindor*, si los encuentras serás premiado.

HECHIZO LUMUS
Además de alumbrar zonas oscuras, puedes derribar a ciertos enemigos como estos fantasmas.

HARRY POTTER
Y LA PIEDRA FILOSOFAL

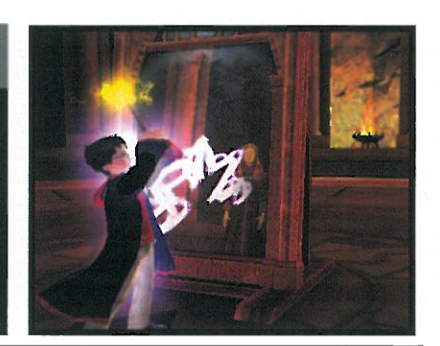
ESPÍA COMO PUEDAS
Harry puede realizar distintos tipos de movimientos como ocultarse tras una pared o una puerta

De plataformas a un juego de aventuras. El desarrollo es muy diferente pero pocas sorpresas nos depara esta primera entrega de *Harry Potter* para las consolas de última generación, pues la versión de **PSone** ya nos presentó la trama, *La Cámara Secreta* nos ofreció la mecánica y esta adaptación... Pocas novedades aguardan. Aunque lo cierto es que, en espera del estreno de *El Prisionero De Azkaban* (en verano de 2004), muchos de los *fans* encontrarán este juego como un gran sustituto hasta su llegada a las consolas. Así, el jugador deberá aprender numerosos hechizos (*Lumus*, *Flipendo*, *Alohomora*, etc.) para hacer frente a los peligros de **Hogwarts** y derrotar a **Lord Voldemort**. Gráficamente es exactamente igual a su antecesor con correctos modelados de personajes y localizaciones inspirados en los del filme. El «gran» fallo es el motor gráfico ya que produce ciertas ralentizaciones, aunque en algunas versiones son algo más leves (como en la de **Xbox**). ➾ **ANNA**



Aprende a volar

De entre las asignaturas que debes aprobar está la de vuelo. Así pues, pasa por el mayor número de aros luminosos en el tiempo establecido y la profesora te pondrá buena puntuación para que puedas participar en partidos de *Quidditch* como Buscador.



Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > EA Games Programador > Warthog Jugadores > 1
Álbum de Cromos > 101 Hechizos > +4 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+










	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,0	8,5	8,0	8,2	8,1
Xbox	8,2	8,5	8,0	8,2	8,2
PS2	8,0	8,5	8,0	8,2	8,1
	Con respecto a La Cámara Secreta pocas diferencias se muestran, incluso el motor gráfico no ha sido pulido (salvo la de Xbox). Aún así, efectos de luz y diseño de personajes y localizaciones son muy buenos.	Voces al castellano a cargo de actores de doblaje conocidos. Los efectos de sonido son muy reales y la banda sonora además de la original de John Williams se escuchan soberbias melodías acordes con la acción.	Una aventura sin complicaciones y de dificultad progresiva. Además, la mecánica de juego utilizada es la misma que la de La Cámara Secreta: saltos automáticos, aprendizaje de hechizos, duelos «mágicos»...	Llegar hasta el final de la aventura no supondrá excesivas horas de juego, pero cumplir todas las misiones, reunir los 101 cromos y aprobar todas las asignaturas llevará muchas tardes de dedicación.	

MEJOR VERSIÓN



Las tres presentan los mismos aciertos y desaciertos, pero la de **Xbox** posee mejor frame rate.





CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SLAZENGER

No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás esta fantástica bolsa de deportes SLAZENGER, con la que podrás llevarte casi todo contigo a todas partes.

Consigue 11 números y la bolsa de deportes SLAZENGER por sólo 27,50 €

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 22,00 €

❑ Por un año (11 números) con la bolsa de deportes Slazenger de regalo al precio de 27,50 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 45,00 € . Resto Países: 51,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.

A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

a fondo GAME CUBE

1080 AVALANCHE

Uno de los títulos deportivos más reales creados para Nintendo 64 regresa a GameCube más salvaje y más real que nunca

//1080 es salvaje y real como pocos juegos//

La llegada del invierno ha provocado el lanzamiento de juegos como *Amped 2*, *SSX3* y para sorpresa de muchos, la segunda entrega de uno de los títulos deportivos más espectaculares y realistas creados para **Nintendo 64**. ***1080 Avalanche*** presenta un desarrollo de lo más real, frente a títulos imposibles como el de **EA Sports BIG**, con un entorno gráfico pulcro, detallado y espectacular y un sistema de control que supera con creces al de la anterior entrega. Lo más destacable de su motor 3D es el realismo; en cada carrera veremos cómo se llena el traje de los personajes de nieve o, lo más espectacular, las peligrosas avalanchas. Ahora es mucho más sencillo realizar las más complicadas acrobacias y, lo más difícil en el primer *1080*, caer bien sobre la nieve. Si caemos desequilibrados, contaremos con un par de segundos para estabilizar al personaje girando el *stick* de control, evitando así su caída. ***1080 Avalanche*** presenta una buena cantidad de modos de juego para un sólo jugador: Carrera, al más puro estilo *SSX*; *Slalom*, en el que tendremos que superar un circuito pasando entre las banderas; Contrarreloj y, por último, Estilo Libre en

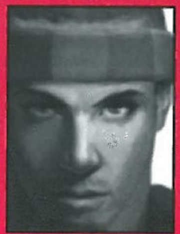
DEPORTE EXTREMO

Aunque algunas situaciones son poco probables, en ***1080 Avalanche*** casi todo puede llegar a darse en una carrera

Personajes



AKARI HAYAMI
Aunque no es capaz de alcanzar mucha velocidad, tiene mucha habilidad con las acrobacias.



KEMEN VAZQUEZ
La potencia y la altísima velocidad del chileno son sus principales señas de identidad.



RICK WINTERBORN
Su mayor cualidad es la potencia de su salto, aunque sus características son muy equilibradas.

Tras cada una de las peligrosas carreras, podremos admirar nuestras proezas (o golpetazos) a través de las repeticiones.

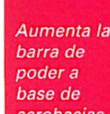












Aumenta la barra de poder a base de acrobacias.



AVALANCHA
Este impresionante efecto nos pondrá en más de un apuro durante las carreras.

MULTIJUGADOR
Un total de cuatro jugadores pueden competir conectando las consolas en red local.

el que nuestras acrobacias y *combos* nos darán la victoria. Si lo tuyo es el multijugador, **Nintendo** ha dotado a ***1080*** de un modo para cuatro jugadores a través de *split-screen* y, si tenemos la posibilidad de conectar cuatro **GC**, un divertido modo *multiplayer* en red local. Además, si te gusta el *snowboard* y estás harto de «fantasmadas», este título de te devolverá por fin a la realidad. ➾ DOC







Los efectos ambientales también están representados de un modo muy real.



NINTENDO SEATTLE NST cuenta con desarrolladores japoneses, europeos y americanos.

NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGIES AL HABLA

SUPERJUEGOS: El control de los personajes en el primer *1080* resultaba bastante complicado, ¿cómo ha sido subsanado ese error?

Nintendo S.T.: Recibimos muchas críticas de todo tipo hacia el control del primer *1080*; por eso hemos mejorado mucho el control y hemos añadido la posibilidad de recuperar el equilibrio en las caídas y simplificado la ejecución de los movimientos.

SJ: El anterior *1080* resultó uno de los más realistas de su género, ¿qué encontraremos en ***Avalanche*** que lo haga más real?

NST: Hemos investigado mucho sobre los efectos de los personajes sobre la nieve, las caídas, las tormentas de nieve y, sobre todo en el efecto de las avalanchas.

SJ: ¿Cómo surgió la idea de incluir las avalanchas?

NST: Queríamos mantener el aspecto y el *feeling* realista del juego, pero también queríamos ir más allá en lo que a deporte extremo se refiere. Comenzamos con pequeños detalles de interacción con el escenario y acabamos con la bestial avalancha.

SJ: ¿Hasta que punto ha estado envuelto **Miyamoto-San** en el desarrollo de ***1080 Avalanche***?

NST: Aunque él se encontraba lejos, en **Japón**, y nosotros en **Seattle**, siempre estábamos en contacto; cada pequeño detalle que añadíamos al proyecto, era como si **Miyamoto** estuviera observando y dando consejos.

SJ: ¿De qué detalle del juego os sentís más orgullosos?

NST: Sin duda alguna, de la avalancha. Nos encanta cómo ha quedado finalmente en el juego y ha sido un auténtico reto crearla y hacerla casi real.





Género > Deportivo Formato > Mini-DVD Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Software Tech. Jugadores > 1-4
Modos de juego > 5 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

3+

GRÁFICOS 9,3
La mayor proeza de Nintendo Software Technologies ha sido la representación híper realista de una pista de snowboard, la nieve, la velocidad y los contratiempos que pueden surgir en una carrera real.

MÚSICA / FX 9,2
Las voces están en inglés y la banda sonora, de estilo rock alternativo/punk rock, está compuesta por grupos de la talla de Cauterize, Boysetsfire, Seether Finger Eleven y Squidd.

JUGABILIDAD 9,1
El control ha sido mejorado ostensiblemente con respecto a la enterior entrega y completar las acrobacias es mucho más sencillo. La forma de recuperar el equilibrio es de lo más original.

DURACIÓN 8,7
Cuando completemos el longevo modo Carrera, nos esperan los modos Slalom, Estilo Libre, Contrarreloj y los casi infinitos multijugador a través de split-screen y conectando hasta cuatro GameCube en red.



avance

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

GLADIUS

LucasArts abandona las odiseas espaciales en su última producción y nos ofrece un completo y complejo RPG centrado en las famosas batallas de gladiadores

ENEMIGOS
Además de los típicos guerreros de todo tipo, aparecen criaturas de lo más variado

En cada una de las arenas del juego encontraremos una tienda donde podremos adquirir todo tipo de equipamiento para nuestras unidades.

La primera vez que tuvimos conocimiento de este proyecto de **LucasArts** no pudimos sino sorprendernos por su originalidad. En primer lugar por su ambientación, una especie de época romana «alternativa» que mezcla la mitología clásica, la nórdica y la egipcia. Y por supuesto también nos chocó el estilo de juego elegido, nada menos que un RPG de batallas por turnos al estilo de *Final Fantasy Tactics*. La mezcla parecía extraña y la apuesta era muy arriesgada, pero tras jugar en profundidad hay que reconocer que la jugada les ha salido redonda. Explicar el concepto de juego es sencillo. En un principio elegimos entre los dos personajes principales (**Ursula** y **Valens**), y acto seguido apareceremos en un gigantesco ma-





Además de la estrategia, durante las batallas también cobra importancia nuestra habilidad con el mando.



ARENAS
Los impresionantes entornos en los que se desarrollan las batallas recrean construcciones de la época romana

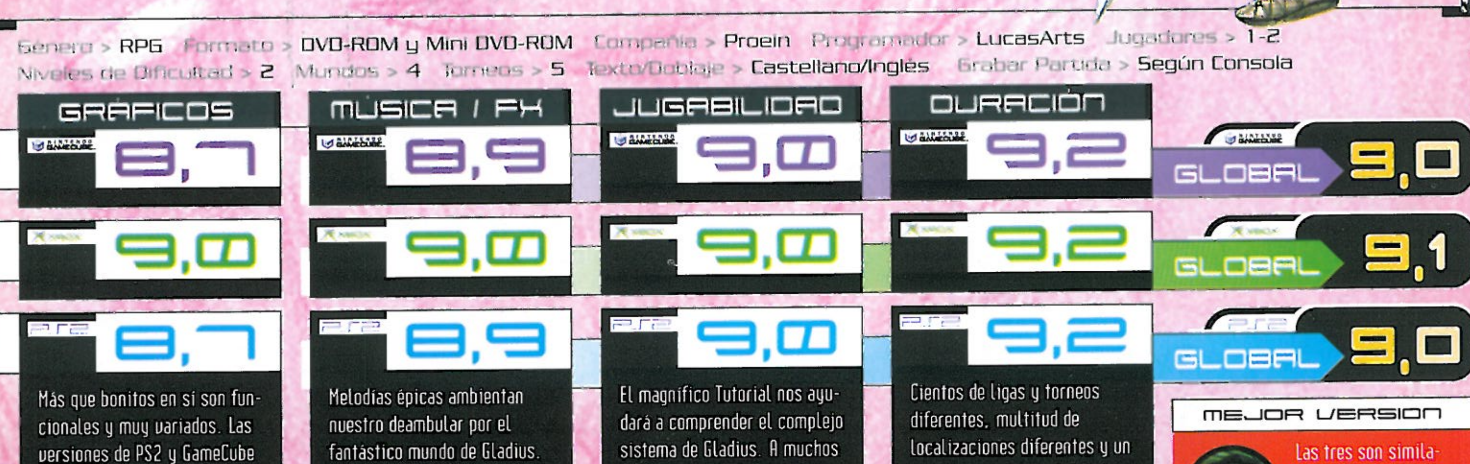
Valens, hijo de uno de los gladiadores más famosos, trata de vengar la misteriosa muerte de su padre.

pa general por el que podremos movernos con total libertad. Dentro de él encontraremos varias localizaciones en forma de «arenas» donde podremos entrar a combatir. Al comienzo sólo contaremos con un par de unidades, pero más adelante podremos reclutar más. Tener un equipo de luchadores heterogéneo es una de las mayores metas del juego, ya que para participar en cada una de las ligas nos pedirán diversos requerimientos. Así pues, según vayamos conquistando trofeos se desbloquearán otros, compraremos mejor equipamiento y aprenderemos aptitudes nuevas. Las batallas se desarrollan por turnos y cuentan con grandes dosis de estrategia, como la colocación de unidades o el aprovechamiento del terreno y de las distintas habilidades. En resumen, un juego complejo y absorbente, que viene a rellenar un hueco que hasta ahora se encontraba bastante vacío. ➪ **DANI3PO**

//Gladius explora un género casi virgen//

Género > RPG Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Proein Programador > LucasArts Jugadores > 1-2
Niveles de Dificultad > 2 Mundos > 4 Torneos > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola

12+



	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,7	8,9	9,0	9,2	9,0
Xbox	9,0	9,0	9,0	9,2	9,1
PS2	8,7	8,9	9,0	9,2	9,0

GRÁFICOS: Más que bonitos en sí son funcionales y muy variados. Las versiones de PS2 y GameCube son bastante buenas, pero la de Xbox las supera por la gran calidad de sus texturas y modelado.

MÚSICA / FX: Melodías épicas ambientan nuestro deambular por el fantástico mundo de Gladius. Las voces permanecen en inglés, pero los efectos de sonido cumplen su cometido con bastante solvencia.

JUGABILIDAD: El magnífico Tutorial nos ayudará a comprender el complejo sistema de Gladius. A muchos les parecerá un tanto denso, pero los grandes fanáticos de este tipo de juegos estarán encantados con la propuesta.

DURACIÓN: Cientos de ligas y torneos diferentes, multitud de localizaciones diferentes y un gran número de posibilidades no nos dejarán aburrirnos en ningún momento.

MEJOR VERSIÓN
Las tres son similares, pero los menores tiempos de carga de Xbox la coronan como la mejor.

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

SECRET WEAPONS

El creador de X-Wing y Tie Fighter nos deleita con un sensacional arcade de aviación inspirado en las más famosas batallas aéreas de la II Guerra Mundial

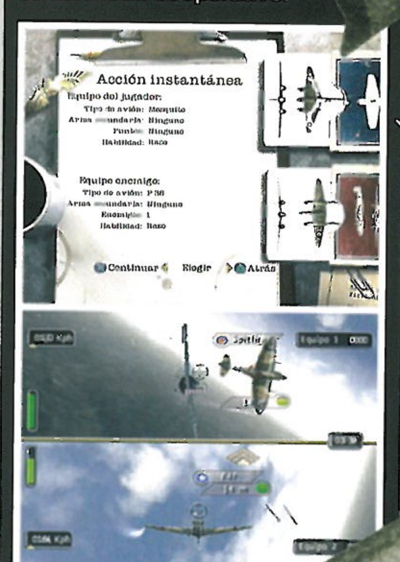


SWON recrea fielmente los aviones de la época. Compara la pantalla con la foto de abajo.

El Lockheed P-38F Lightning será el avión con el que comenzarás las primeras misiones sobre el Pacífico.

Un duelo de ases

A medida que avances por las misiones podrás desbloquer nuevos aviones y escenarios para el modo *Versus* de dos jugadores. Si lo de competir no es lo tuyo, también dispones de un modo cooperativo.



El nombre de **Lawrence Holland** permanecerá ligado por siempre a la historia de los simuladores de vuelo. A él le debemos obras maestras como los mencionados *X-Wing* y *Tie Fighter* y el no menos mítico *Secret Weapons Of The Luftwaffe* de 1991. Lejos de ser una secuela de aquel, ***SWON*** se encuadra más en la categoría de *arcade* aéreo, en el que la saga *Ace Combat* es el máximo exponente. El genial **Holland**, acompañado de un fantástico equipo que incluye al antiguo productor y el músico de los *Medal Of Honor*, ha elaborado el más brillante juego de aviones jamás creado para **PS2**. A lo largo de diversas campañas, el jugador tiene la oportunidad de enfrentarse a más de 30 misiones basadas en conocidos escenarios de la Segunda Guerra Mundial, como la batalla de **Inglaterra**, **Midway** o **Dunkerque**, a los mandos de fieles reproducciones de los cazas de la época: *Hurricane, Spitfire, P-38F Lightning, Mosquito Mk. IV*... Frente a él, los ases del Eje pilotando los letales *Mitsubishi Zero*, el *Messerschmitt Bf-109* o el revolucionario *Me-262* (el primer avión a



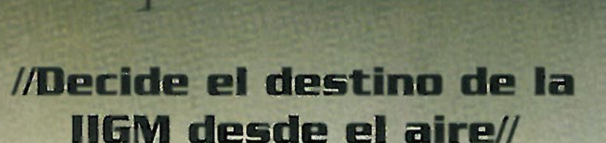



Participa en la batalla de Midway y bombardea el mítico portaaviones japonés Hiryu.

OVER NORMANDY




UTILIZA LOS ANTIAÉREOS En ocasiones deberás combatir al enemigo desde tierra, utilizando la artillería

//Decide el destino de la IIGM desde el aire//

reacción de la historia). La fórmula del éxito de ***SWON*** no es otra que la de reunir el perfeccionismo gráfico de un simulador de **PC** con la jugabilidad de un *Ace Combat* y la ambientación de un *Medal Of Honor*. Y aunque la versión **Xbox** es la que presenta un acabado gráfico más brillante, la de **PS2** se beneficia de una mejor jugabilidad, una vez más gracias al insuperable diseño de su *pad* de control. En ambos casos, ***SWON*** es lo más grande a lo que puede aspirar, hoy en día, un fan de la aviación en consola. En **PC** hay cosas mejores técnicamente, pero seguro que no tan divertidas. NEMESIS

Vídeos y extras

Entre los extras que se van desbloqueando a medida que el jugador avanza en el juego, podrás encontrar desde testimonios de veteranos de la contienda a pequeños documentales sobre aviones específicos. Incluso hay una entrevista a **Michael Giacchino** (el antiguo músico de los *Medal Of Honor*) y un vídeo que muestra cómo se grabó el sonido real de los aviones en el Museo del Aire de Chino, **California**.





Género > Arcade Aéreo Formato > DVD-ROM Compañía > LucasArts Programador > Totally Games Jugadores > 1-2 Aviones > +20 Misiones > +30 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,4	9,2	9,3	9,2	9,3
PS2	9,3	9,2	9,5	9,2	9,3










Gráficos: La versión Xbox presenta algo más de suavidad y resolución en sus gráficos, pero en general ambas entregas son sensacionales. De tener que destacar algo sobre lo demás, sería el modelado de los aviones.

Música / FX: Michael Giacchino, el músico habitual de la saga Medal Of Honor, firma un score realmente épico que se funde a la perfección con los magníficos efectos de sonido, extraídos de los aviones reales.

Jugabilidad: Como suele ser habitual, la versión PS2 gana en este aspecto gracias a los botones L2 y R2 de su pad. Cuesta bastante acostumbrarse a pulsar los pequeños botones negro y blanco del pad de Xbox.

Duración: La ambientación a lo Medal Of Honor y la incorporación de documentos de la época, vídeos sobre los aviones y testimonios de veteranos, y el equipo del juego son un magnífico aliciente para seguir jugando.

MEJOR VERSIÓN



Ambas son fantasticas. PS2 algo más jugable, Xbox algo más vistosa. En cualquier caso, un juegazo.



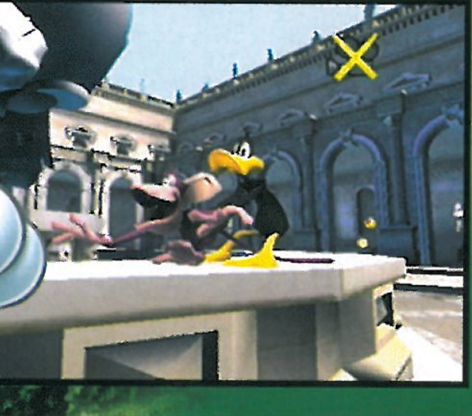
a fondo

PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

LOONEY TUNES
DE NUEVO EN ACCION

La última película de la Warner llega a GC y PS2 para endulzar y alocar el género de las plataformas

Loco pero no delirante. Divertido aunque no extenuante. Es decir, es un título correcto y sin los excesos típicos de los juegos de los *Looney Tunes* al estilo de *Taz Wanted*. En **De Nuevo En Acción**, inspirada en la película homónima, controlarás alternativamente a **Bugs Bunny** y al **Pato Lucas** a lo largo de 6 diferentes mundos. Según el desafío que se te presente tendrás que escoger a uno u otro, ya que ambos poseen habilidades distintas. Además, en más de una ocasión, deberán disfrazarse para burlar al enemigo. Sin duda, toda una carcajada. ➜ ANNA



En cada una de las 6 fases atrapa 5 monos y hallarás el Diamante.



Desafíos

Las pruebas de final de fase son totalmente disparatadas pues, entre otras cosas, deberás domar a un toro salvaje en el museo de **El Louvre** o derribar a base de bombas a 25 rechonchos Elmer.





Género > Plataformas Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > EA Games Programador > Warthog Jugadores > 1 Mundos > 6 Personajes > 2 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,2	8,0	8,4	7,9	8,8
PS2	8,2	8,0	8,4	7,9	8,8










Gráficos: Localizaciones variadas e inspiradas en las del filme. Todos los personajes de los Looney Tunes tienen su pequeño papel en el juego y sus diseños son más que aceptables. El único pero es la lejana ubicación de la cámara.

Música / FX: Alegres melodías y acordes al espíritu característico del universo Looney Tunes. Las voces al castellano no son las originales, pero no están nada mal.

Jugabilidad: Un desarrollo muy divertido (disfraces, infinidad de cachivaches ACME...) y no presenta demasiadas complicaciones a la hora de aprender la mecánica de juego, además continuamente te informan de lo que has de hacer.

Duración: Cada uno de los 6 mundos dispone de 5 niveles, más una prueba de final de fase que no llevará mucho tiempo completar, pero lo que alarga la vida del juego es sin duda recopilar todos los ítems que activan secretos.

MEJOR VERSION



Las dos versiones son semejantes, pero el control de PS2 es mas intuitivo gracias a su mando.

SÚPER CONCURSO
STAR WARS ROGUE SQUADRON III
REBEL STRIKE



Proein y **SuperJuegos** llevan hasta tu casa toda la magia de la trilogía clásica de Star Wars. Si quieres conseguir uno de estos premios sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 25 de enero y podrás ser el ganador de un pack (consistente en consola GC, juego de Rebel Strike, mando y camiseta) o bien uno de los 4 premios de Rebel Strike más camiseta o una de las 20 camisetas que también sorteamos.

¿Sobre qué criatura puedes cabalgar en una fase de Rebel Strike?

A) Bantha **B)** Pangolín **C)** Taun Taun

CONCURSO «STAR WARS ROGUE SQUADRON III REBEL STRIKE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **sjrebel, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **sjrebel B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de enero.



GRABBED BY THE GHOULIES

SUSTOS
A lo largo de la aventura **Cooper** recibirá una gran cantidad de sustos. Durante estas secciones deberemos presionar la combinación de botones que aparece en pantalla para que no entre en *shock*

Los diablillos de fuego sólo pueden ser derrotados con el extintor.

Un beat'em-up como los de antes rodeado de un apartado técnico genial

Desde que los hermanos **Stamper** anunciaran hace más de un año la ruptura de sus relaciones con **Nintendo** y el comienzo de un contrato de exclusividad con **Microsoft**, todos esperábamos con impaciencia el primer título programado para esta gran consola. Sin embargo, nos sorprendieron al anunciar que éste no pertenecería a ninguna de sus grandes sagas (*Banjo*, *Conker* o *Perfect Dark*), sino que sería completamente original. Y la verdad es que, aunque en el título que nos ocupa se distingue perfectamente la genialidad de los programadores de *GoldenEye* o *Donkey Kong Country*, deberíamos considerarlo como una «obra menor», un título de transición a la espera de producciones de mayor calibre. Pese a esta afirmación, no se puede negar que *Grabbed By The Ghoulies* presenta unos valores de producción muy elevados.

Todo el apartado gráfico, por ejemplo, pese a presentar un estilo de dibujo animado poco realista, raya a un gran nivel y está cuidado con un mimo absoluto. El sentido del humor lo inunda todo, desde las animaciones de los *Ghoulies* al diseño de los personajes y las situaciones.



Minijuegos

Según vayamos encontrando libros con el logotipo de **Rare** en la portada podremos ir accediendo a divertidas pruebas desde el menú principal, y con ello conseguir medallas de diferente tipo.

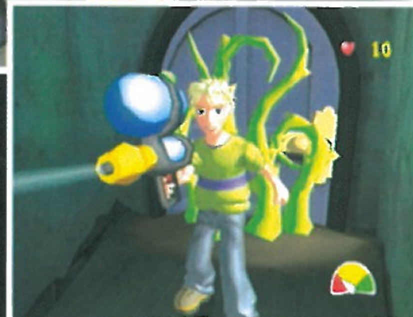




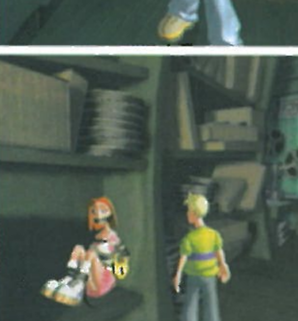
¡QUÉ ASCO DE NOVIA! En un momento de la aventura la compañera de **Cooper** adquirirá este aspecto.











La pistola de agua será muy útil para acabar con los zombis.

A lo largo de la aventura encontraremos a los rehenes del malvado Barón.

Por eso nos da la sensación de que este título se merecía un desarrollo más complejo y variado que el de *beat'em-up*. Y es que acabar con todos los enemigos de cada una de las zonas de la mansión es divertido durante un rato, pero acaba aburriendo por la poca variedad de los desafíos. Nuestro deambular por *Ghoulhaven Hall* encarnando a **Cooper**, el protagonista, depara pocas sorpresas en lo que a jugabilidad se refiere, y la poca (por no decir nula) libertad de acción no hace mucho por elevar la diversión. Como suele decirse, «mucho ruido y pocas nueces». **DANI3PO**



El argumento del juego se desarrolla como un cuento.



Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Rare Jugadores > 1
Niveles > 50 Habitaciones Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,3
Suave, detallista y lleno de curiosos efectos, el motor gráfico de GBTG deja bien claras dos cosas: la potencia de Xbox y la maestría de los grafistas de Rare en cualquier sistema que programen.

MÚSICA / FX 9,4
Desde la genial melodía cantada por los Ghoulies en la pantalla de presentación a los efectos de sonido, todo está cuidado de una forma increíble. Las voces han sido sustituidas por «balbuceos» indefinidos.

JUGABILIDAD 8,0
El método de control de Cooper, utilizando los dos sticks analógicos, se muestra muy acertado a la hora de combatir. Lo malo es que el desarrollo es monótono y se limita a pelear una y otra vez.

DURACIÓN 8,3
Al principio estarás fascinado por la belleza de sus gráficos y el sentido del humor que destila el juego, pero pronto te desencantarás por su desarrollo. Aunque lo acabes no te durará mucho.

3+



XBOX

GLOBAL 8,6

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

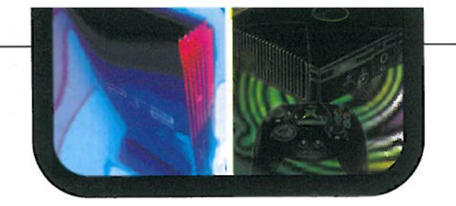
FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL



Algunos personajes podrán empuñar dos armas al mismo tiempo y otros estarán especializados en las armas pesadas como lanzacohetes.

La saga Fallout es bien conocida por los jugadores de **PC**, ya que han sido varias las entregas que han aparecido hasta la fecha. El concepto que propone, con luchas por turnos, no era muy apto para ser trasladado a **PS2** y **Xbox**, por lo que los programadores de **Interplay** han decidido hacer algo parecido a lo ocurrido con *Baldur's Gate* para consola. Así, han aprovechado el argumento y la ambientación, pero han cambiado por completo la mecánica. De tal modo que ahora podremos disfrutar, ni más ni menos, de un «clon» de la más conocida saga de **Interplay**, sólo que el mundo medieval donde se desarrolla ésta ha sido sustituido por un universo post-apocalíptico. Según explica la *intro*, durante la Guerra Fría ocurrió lo que muchos temían, y una gran guerra nuclear devastó el planeta. Los pocos supervivientes deben luchar por seguir adelante en el yermo en el que se ha convertido la Tierra. Impera la ley del más

//El medidor de magia ha sido sustituido por el de munición//



En todo momento podremos llevar dos armas equipadas.



Los efectos de luz están a la altura de lo visto en Baldur's Gate, así como los de calor.



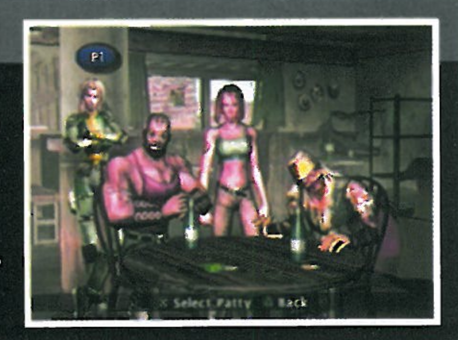
//El juego hace hincapié en las armas de fuego//



En esta pantalla podremos equipar a nuestro personaje. A la izquierda, el modo para dos jugadores.

fuerte, y los bandidos campan a sus anchas, aunque no son la última amenaza. A causa de las radiaciones han aparecido criaturas mutantes con las que el protagonista deberá lidiar. Cualquiera de los tres personajes iniciales contará con un gran número de armas a su disposición, haciendo especial hincapié en las de fuego. Se ha creado un sistema de puntería que ayuda bastante durante las batallas y el medidor de magia de *Baldur's Gate* ha sido sustituido por un contador de munición. Por lo demás, las estrellas del juego siguen siendo los personajes, que irán ganando experiencia y aprendiendo nuevas habilidades, así como adquiriendo nuevas armas y armaduras. Recomendado para los *fans* de los RPG «lights» que busquen un título absorbente pero no demasiado complejo. DANI3PO

Los héroes

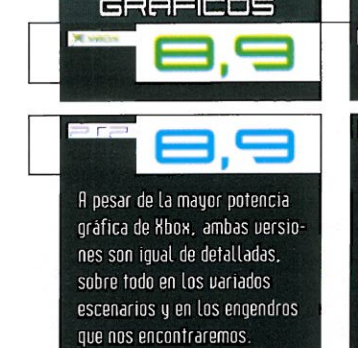


Al iniciar la aventura podremos elegir entre tres personajes diferentes. Cuando acabemos el primer acto se unirá una nueva, la doctora del pueblo donde comenzamos.

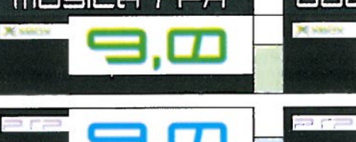
Género > RPG de Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Interplay Jugadores > 1-2 Personajes > 4 Fases > 4 actos Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

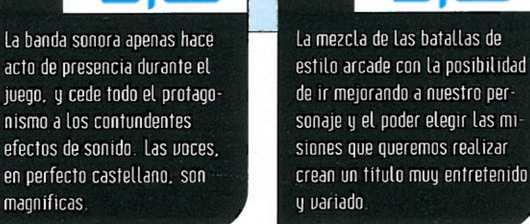
16+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
Xbox	8,9	9,0	9,0	9,1	9,0
PS2	8,9	9,0	9,0	9,1	9,0



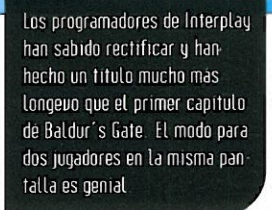
A pesar de la mayor potencia gráfica de Xbox, ambas versiones son igual de detalladas, sobre todo en los variados escenarios y en los engendros que nos encontraremos. No tiene modo 60 Hertzios.





La banda sonora apenas hace acto de presencia durante el juego, y cede todo el protagonismo a los contundentes efectos de sonido. Las voces, en perfecto castellano, son magníficas.





La mezcla de las batallas de estilo arcade con la posibilidad de ir mejorando a nuestro personaje y el poder elegir las misiones que queremos realizar crean un título muy entretenido y variado.

Los programadores de Interplay han sabido rectificar y han hecho un título mucho más longevo que el primer capítulo de Baldur's Gate. El modo para dos jugadores en la misma pantalla es genial.





MEJOR VERSIÓN



Ambas versiones son idénticas en todos los aspectos, y por lo tanto igualmente recomendables.

a fondo
PLAYSTATION 2

SECRETOS
Tendrás que superar una determinada puntuación en cada circuito para conseguir a los personajes secretos.

On-line
Junto al divertido modo Historia encontraremos un adictivo modo multijugador a través de **Internet**. Nada menos que un total de 16 jugadores diferentes podrán competir simultáneamente en las carreras más salvajes.

DESTRUCTION DERBY ARENAS

El título de conducción más salvaje y transgresor llega a PlayStation 2

Studio 33 retoma el testigo de **Psygnosis** y añade una nueva entrega, esta vez en los 128 *bits* de **Sony**, de la saga de conducción más salvaje, destructiva y divertida de la historia. En ***Destruction Derby Arenas*** lo más importante no es llegar el primero; para ser el mejor en cada uno de los 25 circuitos tendremos que provocar el mayor número de desperfectos en los vehículos enemigos, a base de chocar nuestro coche contra ellos. Aunque su motor gráfico no aporta nada nuevo, cumple perfectamente su función y complementa a la perfección un control preciso e intuitivo, y un desarrollo de lo más salvaje, original y divertido. DOC

El icono de la izquierda señala nuestros daños.

Vuelca a los oponentes para conseguir puntos.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Studios 33 Jugadores > 1-16
Circuitos > 20 Vehículos > 25 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (118 KB)

12+

GRÁFICOS 8,7
Aunque no aporta nada nuevo y no resulta demasiado impresionante, el motor gráfico de DB Arenas cumple perfectamente su cometido y «aguanta» sin demasiados tirones las partidas On-line.

MÚSICA / FX 8,6
Su banda sonora, que no es especialmente destacable, cede su volumen ligeramente a los efectos de sonido, compuestos por explosiones y golpes de todo tipo. Todas las voces del juego están en castellano.

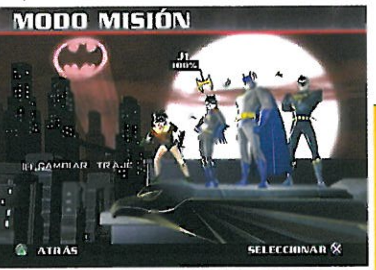
JUGABILIDAD 9,2
El desarrollo de Destruction Derby Arenas resulta divertido, original y de lo más transgresor. El control es muy preciso y no encontrarás un título de conducción parecido en todo el catálogo de PlayStation 2.

DURACIÓN 8,8
Junto al divertido modo para un sólo jugador, compuesto por un total de 20 escenarios, encontraremos el divertido multijugador On-line para un máximo de 16 jugadores de manera simultánea.





MODO MISIÓN



PLAYSTATION 2 / XBOX

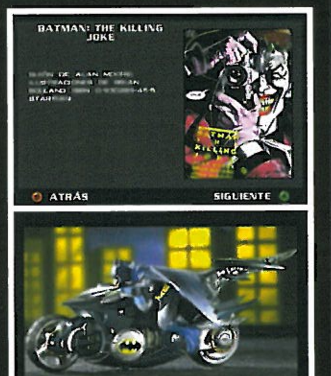
BATMAN: RISE OF SIN TZU

SIN TZU

El principal villano al que tendrá que hacer frente **Batman** ha sido creado por el gran ilustrador **Jim Lee** en exclusiva para este videojuego

Para fanáticos de Batman

Entre los extras a desbloquear hay una galería de juguetes, bocetos y un soberbio desfile con portadas y unas cuantas páginas de las mejores novelas gráficas de **Batman**.









El antiguo Robin (ahora llamado Nightwing) no dudará en echar una mano a Batman para devolver la paz a Gotham.

El Señor de la Noche protagoniza un beat'em-up al más puro estilo Final Fight

El segundo videojuego de **Batman** firmado por **Ubi Soft Montreal** aparca cualquier coquetería con el género de la aventura (a la usanza de su predecesor) para ofrecer una mecánica de *beat'em-up* puro, a la usanza de *Streets Of Rage* y *Double Dragon*. Recluta un amigo, elige personaje (**Batman**, **Batgirl**, **Robin** o **Nightwing**) y lánzate a combatir el crimen por las calles de *Gotham*, recurriendo a las artes marciales, el simple y contundente puñetazo y algún que otro *batgadget*. **ROST** recrea fielmente la estética de la serie de animación y añade al universo creado por **Bob Kane** un nuevo villano, **Sin Tzu** (obra de **Jim Lee**), uno de los más reputados dibujantes de cómics del panorama actual. Este nuevo *Batman* no hará historia, pero es imposible jugar y no quedar enganchado a él. NEMESIS

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Montreal Jugadores > 1-2 Fases > 14 Personajes > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

3+



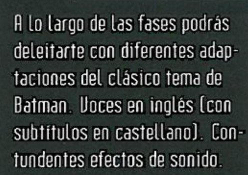






	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,5	8,4	8,7	8,0	8,5
PS2	8,5	8,4	8,7	8,0	8,6

Gráficos: Pese a conservar la simplicidad estética de la serie de TV, la animación de los personajes es muy fluida y los escenarios ofrecen un sinfín de pequeños detalles que ayudan a ambientar la acción.



Música / FX: A lo largo de las fases podrás deleitarte con diferentes adaptaciones del clásico tema de Batman. Voces en inglés (con subtítulos en castellano). Contundentes efectos de sonido.

Jugabilidad: Este juego atesora las mismas cualidades e inconvenientes de los clásicos (Final Fight, Double Dragon): es tremendamente divertido y sencillo de jugar, pero a más de un usuario podrá parecerle algo repetitivo.

Duración: Batman: Rise Of Sin Tzu esconde un buen puñado de extras (lo mejor, las novelas gráficas), además de trajes especiales y un modo Desafío. Si te aburres no será porque Ubi Montreal no se haya esforzado.

MEJOR VERSIÓN



No hay diferencias notables entre las dos versiones. Aunque la de **PS2** es mucho más barata.

CONCURSO FORD



¡Gana estos fabulosos premios!

Virgin Play y **SuperJuegos** te conducen al lado más salvaje de las carreras con Ford Racing Evolution. Si quieres ser uno de los afortunados 15 ganadores de un lote compuesto por 1 juego, 1 camiseta y 1 set de tapones para los oídos o un segundo premio formado por 1 juego, tan sólo tienes que participar en este concurso enviando un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 25 de enero.

¿Cuántas marcas de coche aparecen en el juego?

A) 1 **B)** 0,3 **C)** 10

RACING EVOLUTION



CONCURSO «FORD RACING EVOLUTION»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5584** poniendo la palabra **sjford, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número **5584** lo siguiente: **sjford B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de enero.

UN POCO DE TODO

Sangre, tiros, saltos imposibles, explosiones... Lo normal en cualquier juego del género

PLAYSTATION 2 / XBOX

ROADKILL

Un shoot'em-up con un montón de elementos típicos del género

Aunque en **España** no han alcanzado las cotas de popularidad que en otros países, los *shoot'em-ups* motorizados son un género con un mínimo de diez títulos por año. ***RoadKill*** es una mezcla de algunas de las mejores cosas que hemos visto en otros juegos a lo largo de los años. Hay cosas de *Twisted Metal*, de *Carmageddon*, *Vigilante 8* y hasta algunas matanzas al estilo *GTA*. Con esos elementos resulta complicado fallar a la hora de entretener a los aficionados al género, pero también es obligado buscar algo propio o, al menos, algo original. En ese punto es donde falla ***Roadkill*** porque ni siquiera el apartado gráfico resulta sorprendente. Aunque se nota que se han esforzado, el diseño tiene un «airecillo» a otros muchos juegos de hace años y no de los más agraciados. No es que esté mal hecho, es que tiene un «tufillo» raro a juego de **PC** de cuatro años atrás. Con la enorme competencia que hay en cualquier juego de acción con coches, ***RoadKill*** lo tiene muy complicado para atraer a los aficionados. **DE LÚCAR**

Mejoras

Con los *items* que recojamos y las pruebas superadas podremos conseguir nuevas armas y vehículos. Nos harán mucha falta.

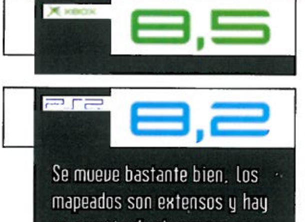
En las calles, cualquiera es un potencial enemigo.

Los items más valiosos suelen estar en lugares muy complicados de alcanzar.

Los coches son bastante horteras y macarrillas.

Género > Shoot'em-up Motorizado Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Seven Studios Jugadores > 1-2 Ciudades > 3 Vidas > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola

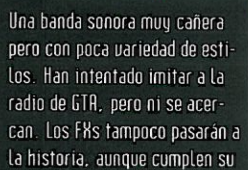
18+







	GRÁFICOS	MUSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,5	8,0	8,5	8,0	8,3
PS2	8,2	8,0	8,5	8,0	8,2






GRÁFICOS: Se mueve bastante bien, los mapeados son extensos y hay un montón de elementos en pantalla. Técnicamente correcto, pero su diseño gráfico no es muy espectacular. Recuerda a juegos de otras épocas.

MUSICA / FX: Una banda sonora muy cañera pero con poca variedad de estilos. Han intentado imitar a la radio de GTA, pero ni se acercan. Los FXs tampoco pasarán a la historia, aunque cumplen su cometido.

JUGABILIDAD: Es su principal activo. Acción casi constante, gran cantidad de misiones, saltos espectaculares, sangre a cubos, conducción salvaje, manejo sencillo y un montón de secretos hacen de él un juego entretenido.

DURACIÓN: Terminar este juego nos llevará una buena cantidad de horas, pero también creemos que no serán muchos los valientes que se atrevan a ello. No cuenta con tantos alicientes como otros títulos del género.

MEJOR VERSION



Los gráficos de **Xbox** están un poco mejor, pero las diferencias no son abismales entre ambas versiones.

Este mes, no te pierdas

mega TOP



Te regalamos la pelota luminosa de



Además, en la revista de enero, mega reportajes sobre dos ídolos musicales nacidos al calor de un programa televisivo: David Bustamante y el inglés Gareth Gates; la película 'Sakura Wars', basada en la serie manga; el 75 aniversario de Tintín, el famoso reportero del cómic; el horóscopo para el 2004. **Y, como cada mes,** la guía y las fichas coleccionables de las ediciones Rubí y Zafiro de 'Pokémon', lo último en música, consolas, TV...





a fondo PLAYSTATION 2

TOTAL CLUB MANAGER

MÁS REALISMO
El nuevo *Manager* requiere dotes de psicología así como un mayor control durante los partidos

Un manager compatible con FIFA 2004

Electronic Arts debuta en el *manager* para consola con un programa cuyo aspecto más llamativo es el denominado Fútbol Fusión. El citado modo permite la compatibilidad con *FIFA 2004*, de manera que el usuario puede elegir si jugar los partidos con el citado juego o ver su desarrollo a través de ***Total Club Manager***. Hay que mencionar que la última opción tampoco está nada mal ya que se han incluido los gráficos de *FIFA 2003*. El programa ofrece otros dos elementos dignos de ser destacados; la incorporación de la psicología y una mayor interactividad durante los partidos. El último de los aspectos se logra aumentando el número de órdenes durante los partidos gracias a la combinación del *pad* digital y los botones frontales. En cuanto a los elementos psicológicos se incluyen numerosas decisiones que afectan al estado anímico de los jugadores. Para solucionarlas hay que elegir la mejor decisión dentro de una serie de posibles soluciones. Por último mencionar que recoge equipos de 20 países, en muchos de los cuales también aparecen los clubes de divisiones inferiores. **CHIP & CE**

Fútbol Fusión

El programa permite exportar los datos a *FIFA 2004* y jugar los partidos en el citado programa.
El sistema para hacerlo es tan sencillo como grabar los datos en la *Memory Card* antes y después de cada partido exportado.



Al margen del Fútbol Fusión los gráficos incluidos son los de FIFA 2003.



Dentro de las opciones aparece una especie de Trivial centrado en preguntas multirrespuesta sobre fútbol.

Género > Manager Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Equipos > Clubes Jugadores > 1 Competiciones > 3 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (2048 KB)

3+

GRÁFICOS 9,1
En los programas de manager el apartado gráfico suele ser bastante flojo. En este caso mejora considerablemente con respecto a la competencia gracias a contar con los gráficos de FIFA 2003.

MÚSICA / FX 9,3
Al igual que en el apartado gráfico, Electronic Arts aprovecha los aspectos sonoros de FIFA 2003 para este programa. Gracias a ello, cuenta con los magníficos comentarios de Lama y González.

JUGABILIDAD 8,6
La compatibilidad con FIFA 2004 y las decisiones con aspectos psicológicos son las grandes novedades en cuanto a la jugabilidad del programa. También aumenta la interactividad durante los partidos.

DURACIÓN 9,3
La duración puede ser ilimitada gracias a la enorme lista de licencias incluidas y al tiempo necesario para tomar la gran cantidad de decisiones que incluye. El Fútbol Fusión aumenta aún más este aspecto.



PS2 **9,0 GLOBAL**

EXPLORA EL ENTORNO

La interacción con los escenarios de ***Arx Fatalis*** es total. Podremos realizar cualquier acción

La mayoría de los escenarios son muy oscuros. Una antorcha te vendrá bien.

ARX FATALIS

Virgin Play nos trae una gran aventura para Xbox

Aparecido en PC hace algunos meses, nos sorprendió bastante que los programadores de **DreamCatcher** se arriesgaran a crear una conversión en exclusiva para **Xbox**, teniendo en cuenta que el público objetivo de este título será muy limitado a pesar de su innegable calidad. ***Arx Fatalis*** nos pone en la piel de un soldado que despierta en una cárcel de *Goblins*. Desde aquí se abre una mastodóntica aventura con grandes territorios que explorar, gente con la que hablar y monstruos con los que combatir, todo ello bajo una perspectiva en primera persona como en los juegos de rol de antaño. Los jugadores más «hardcore» lo apreciarán como merece. DANI3PO

En las cuevas de las «mujeres serpiente» te enfrentarás a un gran peligro.

Un medidor en la parte inferior de la pantalla nos indicará la potencia del golpe que vamos a asestar.

AMIGOS Y ENEMIGOS
No todos los personajes estarán en nuestra contra. Muchos nos encargarán misiones y nos facilitarán pistas.

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > DreamCatcher Jugadores > 1
Niveles > 20 Zonas Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

16+

GRÁFICOS 8,8
Las conversiones de PC a consola nunca destacan en este apartado. Sin embargo, el motor de Arx Fatalis, sin ser espectacular, recrea los escenarios con bastante solvencia y sin atisbos de ralentización.

MÚSICA / FX 9,0
La música tan sólo tiene protagonismo durante las escenas cinemáticas. Sin embargo, una vez más Virgin ha acertado con el doblaje a castellano de las voces. La interpretación es muy correcta.

JUGABILIDAD 9,0
El sistema de juego no es nada condescendiente con los no iniciados en este género. Sin embargo, si consigues sumergirte en su fascinante argumento no podrás desengancharte del mando.

DURACIÓN 9,2
El desarrollo no es en absoluto lineal, y la cantidad de lugares a explorar es tan elevada que será imposible que se te haga corto. Además, hay cientos de objetos con los que equipar al protagonista.



a fondo GAME BOY ADVANCE

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL RETORNO DEL REY

Una excelente versión de la película para la portátil de Nintendo

La Compañía

En el juego se han dispuesto seis personajes diferentes para vivir la última entrega de ***El Señor De Los Anillos***. Cada uno vivirá la aventura visitando distintos lugares como sucede en la película.







Selecciona los elementos más potentes para mejorar a tu personaje.

GAMECUBE
La conexión entre las versiones de **GBA** y **GC** servirá para descubrir contenidos secretos

EA Games cierra el ciclo de ***El Señor De Los Anillos*** en **GBA** con otro excelente título. Básicamente, poco ha cambiado respecto a su antecesor, *Las Dos Torres*. Un título de acción donde nos abriremos camino a espadazo limpio. Hay 6 personajes a elegir entre los protagonistas de la película de **Peter Jackson**. Dependiendo del personaje seleccionado se recorrerán diferentes áreas de la Tierra Media, tal y como sucede en la historia original. De esta forma el juego ofrece casi 6 aventuras diferentes. Pero no sólo se trata de pelear, también hay que permanecer atento y equipar al héroe en cuestión con las mejores armas y vestiduras para optimizar su ataque y defensa, entre otros valores. Otro factor bastante atractivo es la posibilidad de jugar en modo cooperativo con un segundo jugador, a través del *Link Cable*. Y para aquellos que tengan la versión de **GameCube** (o al menos un amigo) pueden conectarse para acceder a nuevos contenidos.
Por último, cabe destacar la adaptación de la banda sonora de la película. **R. DREAMER**

Género > Acción Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Electronic Arts Programador > EA Games Jugadores > 1-2 Personajes > 6 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (4 Partidas)

7+

GRÁFICOS 8,5



Quizá algunos escenarios sean un tanto planos en cuanto a detalles, pero el juego es extenso y además se incluyen fotogramas de la película con una calidad increíble para ser Game Boy Adavance.

MÚSICA / FX 8,8



Se ha adaptado la banda sonora original de la trilogía cinematográfica con un resultado espectacular. Por supuesto también se ha incluido toda una galería de efectos especiales, desde espadas a gruñidos.

JUGABILIDAD 8,1



Además de ir repartiendo mamporros entre los orcos y demás tropas del lado oscuro, el jugador tiene que preocuparse también de cuidar y mejorar los atributos y equipo del personaje seleccionado.

DURACIÓN 8,2



El juego puede resultar bastante largo, sobre todo si se tiene en cuenta que cada uno de los 6 personajes disponibles seguirá un itinerario distinto, lo que proporciona seis aventuras en un único cartucho.



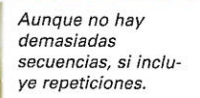
GLOBAL 8,6

NBA INSIDE DRIVE 2004

Shaquille O'Neal sustituye a Gasol en la imagen de un título que ofrece como novedad conexión a Internet





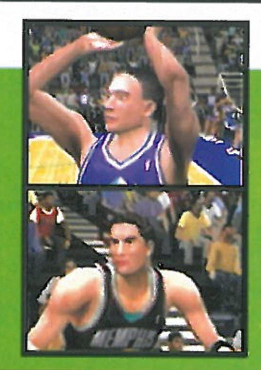


Aunque no hay demasiadas secuencias, si incluye repeticiones.

El comienzo de la NBA es acompañado por diferentes títulos centrados en el mundo del baloncesto. Mientras que *NBA Live* y *NBA 2K4* aparecen para varias consolas, ***NBA Inside Drive 2004*** sólo lo hace para **Xbox**. La nueva entrega presenta a **Shaquille O'Neal** como maestro de ceremonias. Además, el pívot de los **Lakers** no se limita a servir como imagen publicitaria, ya que también participa como comentarista. La principal novedad con respecto a la versión de 2003 es la posibilidad de jugar a través de **Internet**. Así, el denominado **Xbox Live**, permite una completa organización de competiciones y actualización de datos. El sistema de control es parecido a la anterior entrega y las defensas son bastante más asequibles que las de sus competidores. La composición de las plantillas está bastante actualizada, pero no recoge jugadores históricos ni selecciones nacionales. ➪ CHIP&CE

//Tercera entrega en exclusiva para Xbox//

Jugadores



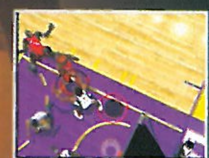
En esta ocasión **Pau Gasol** es acompañado por **Raúl López**. Aunque incluye las selecciones de conferencia del partido de las estrellas, no se recogen jugadores históricos.



Shaquille O'Neal toma el relevo de Pau Gasol y de Vince Carter en la promoción de la saga.



COMPETICIONES
Se incluyen 25 temporadas en las que habrá que confeccionar la plantilla teniendo en cuenta los salarios.



CÁMARAS
Los partidos se siguen desde 8 cámaras que se reparten entre perspectiva real, isométrica y lateral.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Desarrollador > XSN Sports Jugadores > 1-4 Jugadores > NBA Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 8,4
Los colores son muy planos y las animaciones más bruscas que las de la competencia. Las secuencias son escasas. Lo mejor en este apartado es la reproducción del público.

MÚSICA / FX 8,4
El Hip-Hop marca el ritmo de la banda sonora durante todo el juego. En los comentarios el pivot de los Lakers, Shaquille O'Neal, colabora con los narradores habituales del juego.

JUGABILIDAD 8,7
El sistema de control no ofrece demasiadas novedades con respecto a NBA Inside Drive 2003. Las defensas son menos agresivas que en sus rivales más directos.

DURACIÓN 9,0
Los programadores han vuelto a incluir la posibilidad de disputar hasta 25 temporadas consecutivas. Además, las posibilidades ofrecidas por Internet son otro aliciente.

3+



a fondo N-GAGE

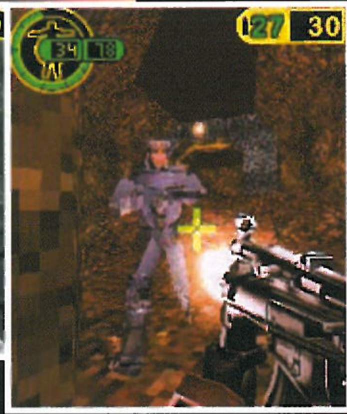
RED FACTION

ENTORNOS
Al comienzo de nuestra aventura deambularemos por las minas, y más tarde por las oficinas de la compañía

Las guerras entre mineros de Marte vuelven a ponerse de actualidad, esta vez para protagonizar el primer shooter de la consola de Nokia







Los mineros rivales no son muy listos.



Como en todo buen shooter que se precie, en un momento de la aventura deberemos utilizar el rifle de francotirador para sobrevivir.

La primera vez que tuvimos conocimiento de este proyecto no podíamos imaginar cómo un título de **PlayStation 2** podía ser trasladado a una portátil sin perder sus cualidades por el camino. Lamentablemente, al final, nuestros temores han resultado tener fundamento ya que ***Red Faction*** se ha revelado como demasiado ambicioso para esta consola. A pesar de estar respaldado por nombres tan importantes en este género de los *shooters* en primera persona como **John Romero**, co-fundador de **id Software**, el resultado se queda a medio gas sobre todo por la mala utilización del motor gráfico, algo que hace que influya negativamente en la jugabilidad. En estos títulos la fluidez y precisión es vital, y lamentablemente aquí brilla por su ausencia. Quizá hubiera sido mejor apuntar más bajo y crear una versión de *Doom*. **DANI3PO**

Género > Shooter Formato > MMC Compañía > THQ Programador > Monkeystone Games Jugadores > 1-2 (Bluetooth)
Niveles > 10 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (5 Partidas)

12+

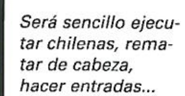
GRÁFICOS 7,5
Aunque en las pantallas estáticas pueda parecer lo contrario, el apartado gráfico de Red Faction no es nada brillante. Despues de ver cosas como Tomb Raider es injustificable un motor tan brusco.

MÚSICA / FX 8,3
Como en la mayoría de los juegos de este género, la banda sonora sólo hace acto de presencia en determinados momentos. Los efectos de sonido, en cambio, son bastante contundentes.

JUGABILIDAD 8,3
El control se muestra bastante impreciso y será complicado acertar a los enemigos. Al menos la mecánica, mezcla de aventura y disparos, sigue estando presente y es bastante acertada.

DURACIÓN 8,9
Aunque se han simplificado bastantes secciones con respecto al original de PlayStation 2, el juego continua siendo bastate largo y complejo, con gran variedad de situaciones y entornos.





Será sencillo ejecutar chilenas, rematar de cabeza, hacer entradas...

FIFA FOOTBALL 2004

Más divertido que en 128 bits

No es la primera vez que un título de éxito para las máquinas de última generación llega a un *hardware* diferente, de menor potencia y, en este caso, portátil. Las únicas posibilidades de éxito radican en su jugabilidad ya que, técnicamente, sería imposible jugar a ***FIFA 2004*** en una **N-Gage** de la misma forma que lo hacemos en **PS2** o **Xbox**. Por suerte, el título de **EA Sports** es uno de esos juegos que, aprovechando las posibilidades del *hardware* de **N-Gage**, es capaz de conservar todo el encanto de las versiones «grandes» del juego, presentando un desarrollo que llega a resultar tanto o más divertido que los originales. Un sencillo control basado en el uso de cuatro botones y una perspectiva lateral de lo más clásica bastarán para engancharnos durante horas. A pesar de su relativa simplicidad, ***FIFA 2004*** permite confeccionar todo tipo de jugadas y estrategias, pero lo mejor de todo es que resulta tan fácil planearlo como llevarlo a cabo en el juego, ya que la respuesta de los jugadores y la forma tan directa de recibir pases altos y bajos, y demás dejará satisfecho al más exigente. Junto a su exquisito control encontraremos tal cantidad de modos que no veremos la hora de extraer el juego de nuestra **N-Gage**: Copa Americana de Clubes, Copa EFA, Copa Europea de Campeones (*Champions League*), Bundesliga Alemana, Liga Portuguesa, Liga Belga, Primera División Española... Y así hasta 21 competiciones diferentes. Aunque, como ya hemos comentado, su aspecto visual no intenta ni asemejarse al de sus «hermanos mayores»; aprovecha bien el *hardware* del sistema de entretenimiento portátil de **Nokia** con campos tridimensionales, personajes muy bien animados y rutinas como la de las repeticiones, donde podremos avanzar, retroceder y rotar la imagen, que os dejarán con la boca abierta. En la redacción se ha llegado a decir que resulta más divertido jugar a la versión **N-Gage** de ***FIFA 2004*** que a las de 128 *bits*, y no es de extrañar, sobre todo si tenemos en cuenta que incluye hasta un modo para dos jugadores a través de *Bluetooth*. DOC

COMPETICIONES
No tiene nada que envidiar a las versiones de consola doméstica, ya que se incluyen 21: Champions League, Premier League, Bundesliga...



FIFA 2004 para la portátil de Nokia incluye multitud de modalidades.

Género > Deportivo Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > EA Sports Jugadores > 1-2 (Bluetooth)
Equipos > 16 Ligas + Internacionales Competiciones > 21 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (2 Apartados)

3+

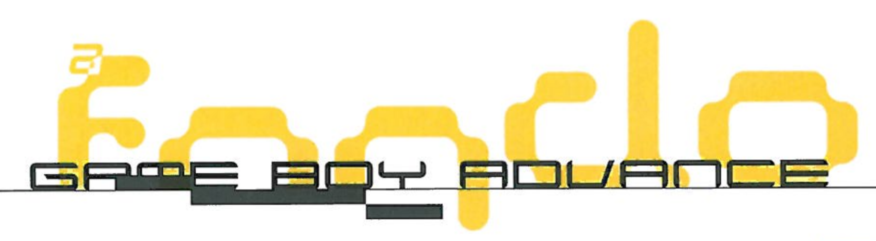
GRÁFICOS 8,8
El motor gráfico del juego mezcla un escenario tridimensional con jugadores bien animados, en 2D, perfectamente integrados en el campo. La rutina de control de las repeticiones es genial.

MÚSICA / FX 8,7
Presenta algunas de las canciones incluidas en el FIFA de las ediciones «grandes», aunque con baja calidad. Los efectos durante los partidos, sobre todo los del público, le dan al juego una buena sensación de realismo.

JUGABILIDAD 9,3
Control simple y la posición de los botones de la N-Gage resulta muy cómoda. Los personajes reaccionan bastante bien a nuestras órdenes y es muy fácil hilar cualquier jugada que se nos ocurra.

DURACIÓN 9,0
El divertido modo para dos jugadores a través de Bluetooth y la gran cantidad de competiciones y de equipos reales mantendrá la MultiMediaCard del juego en el interior de tu N-Gage durante meses.

N-GAGE GLOBAL 9,2



GAME BOY ADVANCE

SONIC PINBALL PARTY

El modo Historia enfrentará al erizo con amigos y enemigos, incluyendo a **Metal Sonic**

Sin riesgo a caer en la exageración, se puede decir que este *pinball* es una de las más notables creaciones del **Sonic Team** de los últimos años. Ofrece tres tableros inspirados en conocidos éxitos de este grupo (*Sonic*, *Nights* y *Samba De Amigo*) y una jugabilidad arrolladora. Desgraciadamente su lanzamiento ha coincidido con el superior *Pokemón Pinball Rubí y Zafiro* de **Nintendo**. Frente a la mayor vistosidad audiovisual de **Pikachu** y amigos, ***Sonic Pinball Party*** contraataca con tres modos multijugador (con un sólo cartucho) tremendamente adictivos. Cómpralo y no te arrepentirás. NEMESIS



*Los fans de **Sonic** distinguirán multitud de melodías clásicas. Incluso hay un tema rescatado del Sonic R de **Saturn**.*

3+

Género > Pinball Formato > Cartucho (32MB) Compañía > Sega Programador > Sonic Team Jugadores > 1-4 Tableros > 3 Modos de juego > 5 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Cartucho (1 partida)







GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
8,7	8,9	8,6	9,0	8,9

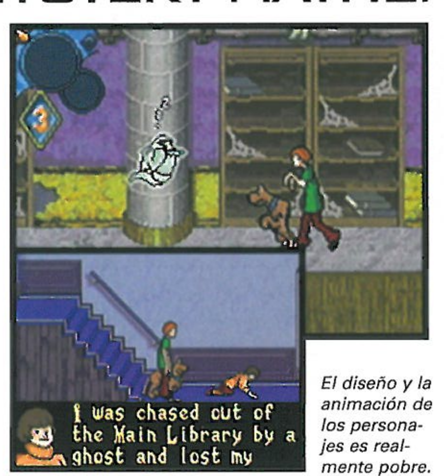
GAME BOY ADVANCE



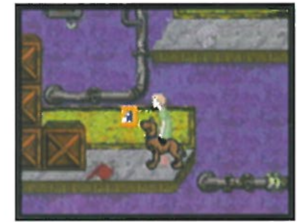
SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM

Las aventuras del perro cobarde de **Hanna-Barbera** es un filón inagotable de videojuegos, buenos y malos. Desgraciadamente ***Mystery Mayhem*** pertenece claramente a esta última categoría. Ni siquiera cuenta con el aval de un buen acabado gráfico como en el caso de *Scooby-Doo & The Cyber Chase*. Los gráficos de ***Mystery Mayhem*** son mediocres y su mecánica tediosa. A los diez minutos acabarás roncando de aburrimiento, sin otro aliciente que apagar la consola. NEMESIS









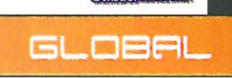
El diseño y la animación de los personajes es realmente pobre.

3+

Género > Acción/Plataformas Formato > Cartucho (32MB) Compañía > THQ Programador > A2M Jugadores > 1 Episodios > 5 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Cartucho (4 partidas)








GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
7,0	7,3	5,0	6,0	6,0



GAME BOY ADVANCE

SIM CITY 2000

El gran clásico para **PC** llega a **GBA** sin perder ni una sola de sus señas de identidad. Al principio cuesta un poco habituarse al sistema de menús, pero en minutos acabarás navegando por ellos a la misma velocidad que si conectaras un ratón a la **GBA**.

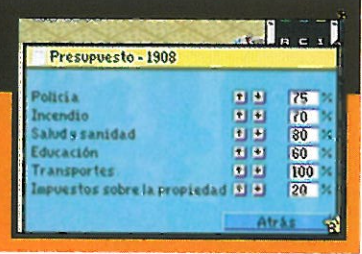
Crea tu propia ciudad, grábala en el cartucho y hazla evolucionar a lo largo de los años. Construye polígonos industriales, zonas comerciales, viviendas, contrata policía y bomberos, ajusta el presupuesto municipal… ***Sim City 2000*** es una verdadera maravilla. ➾ NEMESIS



Usa la excavadora para construir cortafuegos o el incedio arrasará tu ciudad.

Calibra tus presupuestos

No te lances a proyectos faraónicos y guarda dinero para el salario de policías y bomberos… o cuando llegue un desastre estarás sólo.



Género > Sim. de alcalde Formato > Cartucho (32MB) Compañía > Zoo D.P. Programador > Full Fat Jugadores > 1 Escenarios > 4 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Cartucho (1 partida)

3+







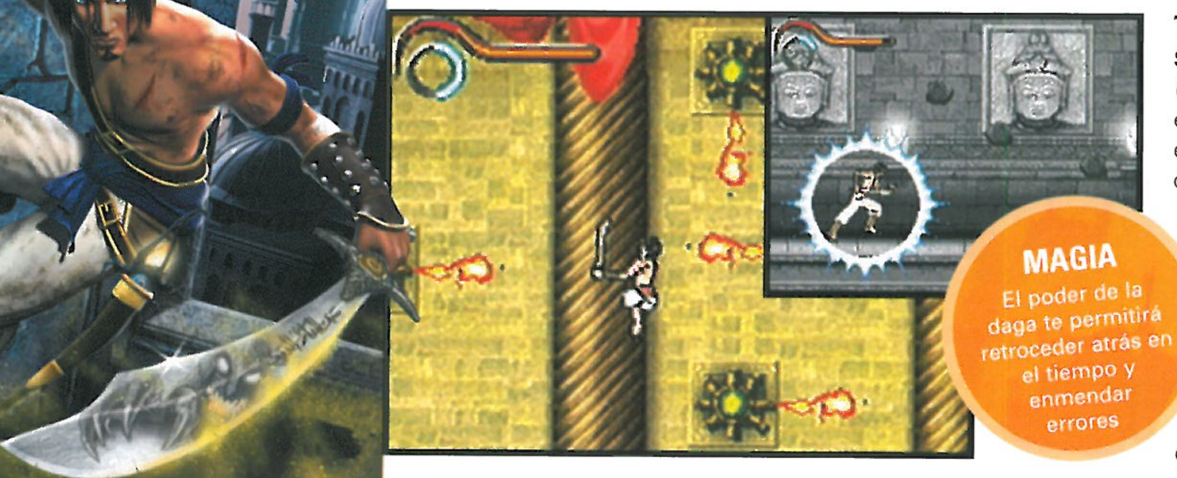








PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME



MAGIA

El poder de la daga te permitirá retroceder atrás en el tiempo y enmendar errores

Tras su salto a **Play Station 2** la versión **GBA** de *Prince Of Persia* no se ha dejado nada en el tintero. El protagonista conserva el poder para manejar el tiempo y cuenta con la ayuda de un segundo personaje (**Farah**) con el que interactuar en algunos *puzzles*. La animación del personaje central es espléndida (de hecho recuerda mucho al *Aladdin* de **David Perry**) y encima puede conectarse al futuro *Prince Of Persia* de **GameCube** para descubrir niveles extras. ➾ NEMESIS

Género > Plataformas/acción Formato > Cartucho (64MB) Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Montreal Personajes > 2 Conexión con GameCube > Sí Texto/Doblaje > Cast./Inglés Grabar Partida > Cartucho (1 partida)

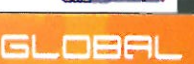
7+













a fondo

GAME BOY ADVANCE

DISNEY'S PARTY

Un juego de tablero simple, que no llega a la adicción de la saga *Party* de **Mario** pero que seguro amenizará las tardes de los más pequeños usuarios de **GBA**. Un parque de atracciones dividido en 5 mundos temáticos, en los que el jugador podrá elegir a uno de los 4 personajes disponibles para avanzar por las casillas. Unas nos llevarán a una Atracción (minijuegos), en otras nos quitarán cristales y en otras nos regalarán objetos extras. Al finalizar el día (que son 12 tiradas), tendremos que hacer frente al *final boss* y si lo derrotamos accederemos a un nuevo mundo lleno de fantasía. Ameniza y está ambientado en el universo **Disney**, pero resulta algo insulso. **ANNA**

Hay 10 tipos de casillas... Tira el dado y averigua lo que aguardan.

¡Date prisa, Donald! ¡Tenemos que salvar el parque!

Hasta 4 jugadores pueden participar.

Género > Minijuegos Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Electronic Arts Programador > Jupiter Jugadores > 1-4 Modos > 2 Mundos > 5 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

3+

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
8,0	8,2	7,9	8,4	8,0

GAME BOY ADVANCE

HARRY POTTER
QUIDDITCH COPA DEL MUNDO

Los mismos modos de juego (Copa de **Hogwarts**, Mundiales, etc.), parecidos menús... Sin duda una buena adaptación a **GBA**, aunque en el terreno de juego es donde aparecen las diferencias con respecto a sus hermanos mayores. El jugador, bajo un *scroll* multidireccional, controla a los 7 integrantes del equipo; lo cual se convierte en un caos en ciertos momentos pues apenas se aprecia quién posee la *Bludger*, quién batea la *Quaffle*, quién hace las entradas... **ANNA**

Consigue cromos para aprender combos.

Género > Deportivo Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > EA Games Programador > Electronic Arts Jugadores > 1-2 Modos > 3 Cromos > 105 Niveles Dificultad > 4 Escobas Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (4 Partidas)

3+

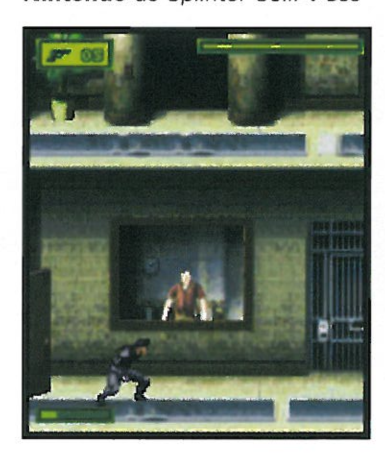
GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
8,0	8,5	8,8	8,2	8,3

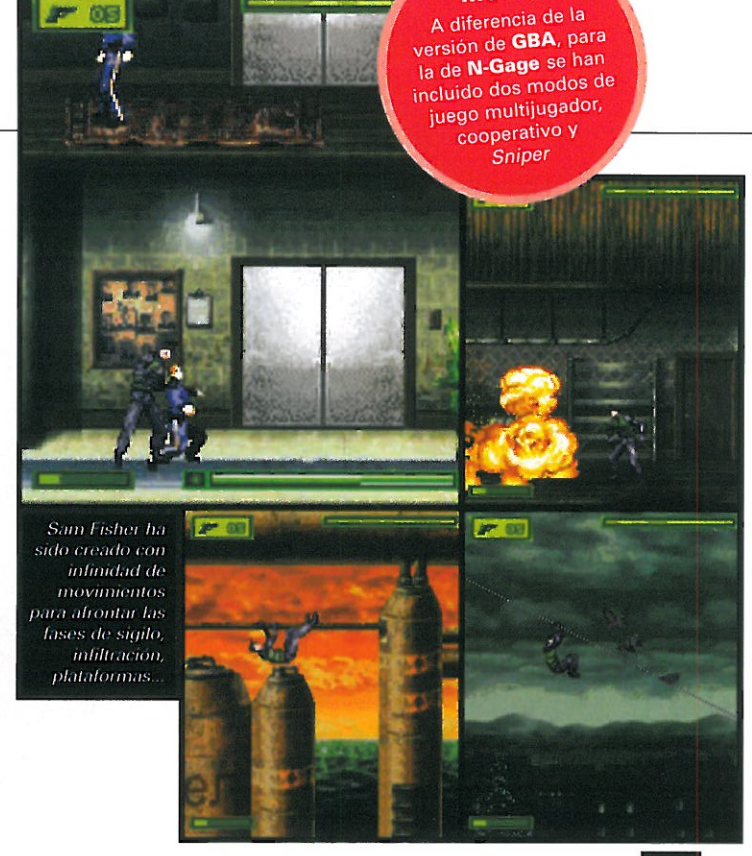


N-GAGE

SPLINTER CELL

Los artífices de las versiones de *Splinter Cell* para **Game Boy Advance** y **J2ME** (JAVA para móviles) se encargan de plasmar las aventuras de **Sam Fisher** en **N-Gage**. Básicamente, el título es idéntico al de **GBA**, con algún que otro detalle sonoro de calidad gracias a la posibilidad de reproducir MP3 de la máquina de **Nokia**. El título creado por **GameLoft** une plataformas, estrategia, sigilo y aventura en un incomparable marco bidimensional; los escenarios son muy coloristas y detallados ,y las animaciones de **Sam Fisher** son muy suaves y reales. Lo más destacable y original del título de **Gameloft** son sus dos modalidades multijugador, Cooperativa y *Sniper*, algo que no pudimos ver en la versión de la portátil de **Nintendo** de *Splinter Cell*. DOC





MODOS
A diferencia de la versión de **GBA**, para la de **N-Gage** se han incluido dos modos de juego multijugador, cooperativo y *Sniper*

Sam Fisher ha sido creado con infinidad de movimientos para afrontar las fases de sigilo, infiltración, plataformas...

Género > Aventura Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > GameLoft Jugadores > 1-2 (Bluetooth) Modo de Juego > 2 Niveles de Dificultad > 9 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3 Apartados) 12+

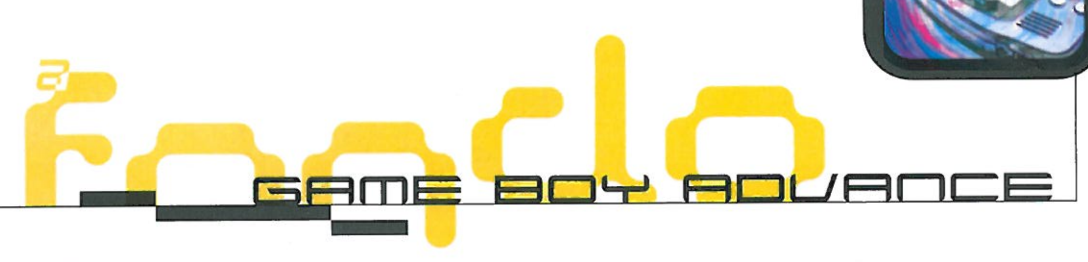

8,9 GRAFICOS


8,5 MUSICA/FX


8,7 DURACION


8,8 JUGABILIDAD

N-GAGE GLOBAL 8,8



STAR WARS FLIGHT OF THE FALCON

Las pantallas que ilustran la caja de este nuevo juego de *Star Wars* son prometedoras, pero la ilusión se desvanece a los pocos segundos de encender la consola. La ambición de **Pocket Studios** de crear un buen *shooter* poligonal fracasa por culpa del irregular acabado gráfico, que va de lo sencillamente horrendo (la fase de *Tatooine*) a lo medianamente decente (los combates en el espacio). El Halcón Milenario parece una *pizza* y los destructores imperiales dan risa, pero tampoco podemos esperar que todos los juegos poligonales para **GBA** sean como *Top Gear Rally*. ➾ NEMESIS



Bonus

Así se titula el único, aunque divertido, extra que ofrece este *SW* para **GBA**: un *shooter* horizontal al estilo *Gradius*.

El intento de crear un destructor imperial poligonal en GBA no impresiona, solo da risa.

Género > Shoot'em-up Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > THQ Programador > Pocket Studios Jugadores > 1 Episodios > 3 Fases > 13 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Passwords

7+







GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
6,0	6,5	7,5	6,4	6,3



GAME BOY ADVANCE

TERMINATOR 3 RISE OF THE MACHINES

En algunas misiones pilotarás un todoterreno armado hasta los dientes.

La animación de T3 es sencillamente horrenda.

Por muy fanático de la franquicia *Terminator* que uno sea, resulta difícil extraer algo positivo de este mediocre *shooter*, remotamente inspirado en la última película de **Arnold Schwarzenegger**. Los horrendos gráficos y la pésima animación no invitan precisamente a explorar las supuestas cualidades de este cartucho, que permite alternar bando entre los humanos y sus verdugos robóticos. Sin duda, una licencia bien desperdiciada. ➾ NEMESIS

Género > Shoot'em-up Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Atari Programador > Taniko Jugadores > 1-2 Misiones > 9 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Passwords

7+







GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
6,2	7,2	7,0	6,0	6,0



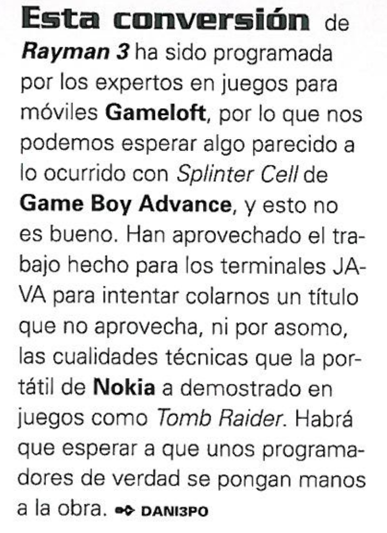
N-GAGE

RAYMAN 3

AYUDA A GLOBBOX

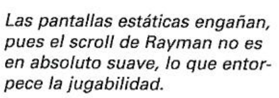
De nuevo tu «alelado» compañero estará en problemas, y será tu misión echarle una mano

Esta conversión de ***Rayman 3*** ha sido programada por los expertos en juegos para móviles **Gameloft**, por lo que nos podemos esperar algo parecido a lo ocurrido con *Splinter Cell* de **Game Boy Advance**, y esto no es bueno. Han aprovechado el trabajo hecho para los terminales JAVA para intentar colarnos un título que no aprovecha, ni por asomo, las cualidades técnicas que la portátil de **Nokia** a demostrado en juegos como *Tomb Raider*. Habrá que esperar a que unos programadores de verdad se pongan manos a la obra. DANI3PO











Las pantallas estáticas engañan, pues el scroll de Rayman no es en absoluto suave, lo que entorpece la jugabilidad.

Género > Plataformas Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > Gameloft Jugadores > 1-4 (Bluetooth)
Niveles > 12 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

3+



7,6 GRAFICOS



8,7 MUSICA/FX



8,3 DURACION



7,9 JUGABILIDAD





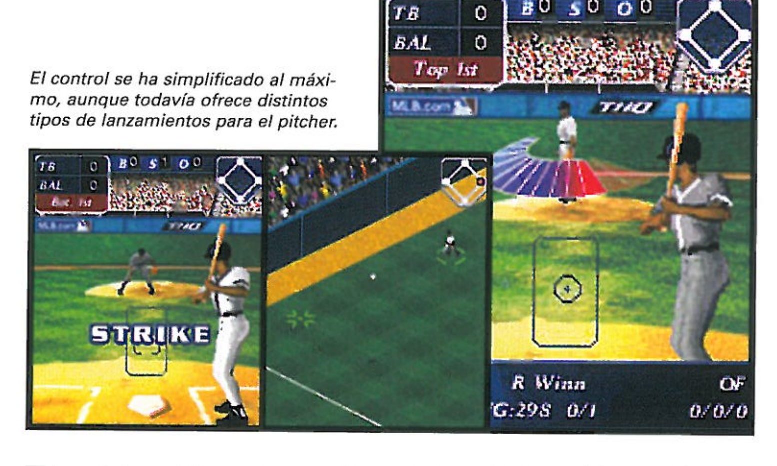
N-GAGE GLOBAL 7,9



N-GAGE

MLB SLAM!

El control se ha simplificado al máximo, aunque todavía ofrece distintos tipos de lanzamientos para el pitcher.



Para lograr el éxito de **N-Gage** en **EE.UU.** era crucial introducir en su catálogo inicial un simulador de béisbol. ***MLB Slam!*** traslada todas las características de los simuladores de consolas más potentes hasta la portátil de **Nokia**, simplificando mecánica y control al máximo, sin renunciar por ello a ofrecer 30 equipos reales o distintos tipos de lanzamientos para el *pitcher*. Lástima que el control de los jugadores en el exterior del diamante deje mucho que desear. NEMESIS



Género > Deportivo Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > THQ Wireless Jugadores > 1-2
Modos > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí

3+



7,8 GRAFICOS



7,0 MUSICA/FX



8,4 DURACION



7,2 JUGABILIDAD



N-GAGE GLOBAL 7,4

superguí

LOS SIMPSONS

Con esta guía podrás completar todas las misiones de este particular GTA, además de localizar hasta la última Trading Card

HIT & RUN

homer [1]

M1: L-S-T-O

Tras superar una sencilla misión Tutorial , podrás dar comienzo a la aventura. Y que mejor forma de hacerlo que compitiendo con **Skinner** en una carrera desde casa hasta el colegio. Tu objetivo: llevar a **Lisa** su trabajo de ciencias.



M2: HOMER, EL LADRONZUELO

Ned Flanders está algo mosqueado por unas cosillas que le han robado. En realidad, **Homer** las tomó «prestadas», así que debe recuperarlas antes de que **Flanders** llame a la policía. Los objetos son 6: Esmoquin, Cortacésped, Nevera, Silla de Jardín, Retrato Familiar y un Inhalador.



M3: EN LA OFICINA

Conduce hasta el *Krusty Burger* y habla con **Lenny**. Para destruir el coche de **Smithers** debes comprar a **Barney** su máquina quitanieves (150 monedas). Derrota a **Smithers** y conduce hasta la central nuclear.



M4: CIEGA AL GRAN HERMANO

Nada más entrar a su puesto de trabajo, **Homer** descubre que está siendo espiado por cámaras de seguridad. Para neutralizarlas debe hacer pedazos los 9 acoplamientos eléctricos antes de 3 minutos y medio. Usa los interruptores y las salidas de vapor, y será pan comido.



M5: FLORES POR IRENE

Unas misteriosas furgonetas negras están espiando cada calle de *Springfield*. No pierdas de vista la que está aparcada en la puerta de los **Simpson** y descubrirás quién está detrás de todo esto. No permitas que se distancie.



M6: LA TORMENTA DE BONESTORM

En la puerta de la tienda de comestibles encontrarás a **Marge**, decidida a secuestrar todas las copias del videojuego *Bonestorm* antes de que caigan en manos de los niños. Cada vez que choques con el camión de reparto, éste soltará un videojuego. Recoge 10 antes de que acabe el tiempo.



M7: EL GORDO Y EL FURIOSO

Conduce hasta la central nuclear y habla con **Carl** en el aparcamiento. Por segunda vez tendrás que competir con **Smithers**, aunque en este caso tu meta no consiste en destruir su coche sino en llegar el primero.



MISION EXTRA: LA VIEJA CHABOLA

Haz una visita a **Cletus**, cuya chabola se levanta cerca del camping de caravanas. Si quieres su camioneta, antes debes hacer unos cuantos recados. Recoge 5 tubos de cartón y no olvides cosechar todo el **Tomaco**,



TRADING CARDS

- **Barra de Carbono**. En la central nuclear. En la gran sala donde destruiste los acoplamientos eléctricos.
- **Caja Don Limpio**. En el parking de caravanas. Está sobre el tejado de una de ellas.
- **Pergamino**. En el templo de los Canteros. Bajo la central nuclear.
- **Derritecolumnas 2000**. Detrás de un garaje, cerca de la mansión del Señor **Burns**.
- **Fútbol Casero**. En el jardín trasero de la casa de los **Simpson**.
- **Una locura de Pimiento**. En la parte trasera de la casa de los **Wiggum**. Está situada al final de la calle de los **Simpson**.
- **Zumo de Cangrejo**. Sobre el tejado del Badulaque.







bart [1]

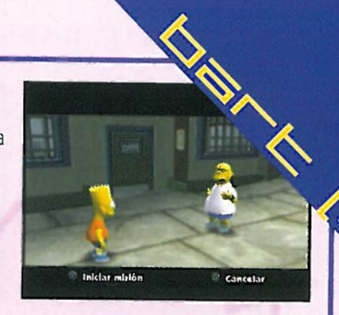
M1: TRASTORNO DE DÉFICIT...

Skinner no va a permitir que ningún alumno haga «novillos» para comprar el nuevo *Bonestorm*. Habla con **Milhouse** y conduce hasta el *Try-N-Save*, intentando perder de vista a **Skinner** (utiliza la rampa de las obras). Cuando lo consigas, reúnete con **Jimbo** en la puerta del *Try-N-Save*.



M2: ARMAS DE...

Adiós videojuegos: la nueva sensación son los fuegos artificiales. Habla con **Kearny** y conduce hasta la taberna de **Moe**. Habla con **Otto**. Entra en la taberna y ve hasta el ayuntamiento. Habla con **Snake**. Dirígete hacia la comisaría. Conversa con **Ralph** y prepárate para huir del jefe **Wiggum**.



M3: VOX EMPOLLONULI

En la puerta de los multicines *GoGoPlex* te encontrarás al vendedor de cómics. Tendrás que conducir su *Gremlin* verde y echar una carrera a unos empollones hasta la cafetería. Deberás repetir la prueba unas cuantas veces antes de la victoria, porque los empollones son duros de pelar.



M4: BART Y FRINK

El profesor **Frink** te encargará un par de cosas: una radio de la II Guerra Mundial y una parabólica. Sigue a la furgoneta negra, habla con el jefe **Wiggum**, localiza a **Snake** y echa una carrera con él para conseguir la radio. Necesitarás un coche bastante potente para poder ganarle.



M5: MEJOR QUE LA TERNERA

Conduce hasta el *Krusty Burger*. Habla con **Cletus** y ayúdale a recoger 14 animales muertos para hacer la carne de las hamburguesas. Cuando regreses al *Krusty Burguer* aparecerá **Apu**. Dale esquinazo y **Cletus** sabrá agradecértelo con la antena parabólica.



M6: MONO VE A MONO

Tras hablar con **Frink**, deberás buscar al Doctor **Nick Riviera**. Desgraciadamente, para conseguir la licuadora antes tendrás que comprar a **Homer** el coche del Señor **Quitanieves** (200 monedas). El objetivo de esta misión es recuperar los 30 monos de **Nick** antes de que finalice el tiempo.



M7: MOVILMANÍA

Por orden del profesor **Frink** debes destruir los vehículos de todos aquellos que están utilizando sus teléfonos móviles. Usa tu coche más resistente (las máquinas quitanieves son la mejor opción) y lánzate a por ellos. Cuando hayas destruido todos habrás dado fin a este nivel.



MISIÓN EXTRA: CON S DE SANGRE

Localiza al abuelo **Simpson** (está cerca de la tienda de **Herman**). Éste te prestará su *jeep* si recoges para él unas cuantas bolsas de plasma. Para ello tendrás que visitar la taberna de **Moe** y el *Krusty Burger*. Tras recoger toda la sangre, regresa hasta el abuelo y el *jeep* será tuyo.



TRADING CARDS

- **La Cabeza de Jebediah**. En la plaza, en lo más alto de la estatua de **Jebediah**.
- **Juguete Radio AM**. En la azotea de un edificio bajo, a la izquierda de la estatua de **Jebediah**.
- **Videojuego Bonestorm**. En la azotea del edificio que aloja el club de los mafiosos.
- **Skinner Culo Gordo**. En el interior del túnel de lavado.
- **Señor Conejito Lindo**. Sobre uno de los trenes de la estación de mercancías.
- **Carné de Conducir**. En un callejón, cerca de la avenida donde hay un camión de bomberos.
- **Test de Embarazo**. En lo alto de la fuente construida junto al estadio.

s p e r g u í

LISA

M1: CARRERA REINA...

Entra en la tienda de cómics y habla con el dependiente. Ayúdale a vencer a los empollones en una carrera hasta el puerto. El atajo de las escalinatas, el de la gasolinera, el de la bolera y la rampa del casino te serán de gran ayuda a lo largo de esta fase.



M2: SIN PISTAS

En el Salón Recreativo Ruidolandia encontrarás a **Milhouse**. El te dará las pistas para encontrar a **Bart**, pero se empeñará en jugar al escondite contigo. Tras perseguirlo por toda la costa, el jueguecito dará fin en el rótulo gigante de *Springfield*.



M3: HOGUERA DE LOS MANATÍES

Esta vez se han invertido los papeles. En esta ocasión debes ayudar a **Apu** y perseguir a **Cletus**. Golpea la camioneta de **Cletus** para conseguir 15 animales muertos antes de que el cronómetro llegue a cero. Luego conduce hasta el Observatorio para encontrarte con el profesor **Frink**.



M4: OPERACIÓN PEZ DEL INFIERNO

Habla con el abuelo **Simpson** (lo encontrarás en el mirador del Observatorio). Para completar esta misión necesitarás el autobús escolar. Podrás comprárselo a **Otto** (300 monedas) en la entrada del campamento **Krusty**. Gracias a él podrás destruir los tres sedán negros.



M5: EL SABUESO ESCURRIDIZO

En el casino del Sr. **Burns** encontrarás al jefe de policía **Wiggum**. Pero para poder acompañarle en su caza de Serpiente antes debe hacerse con un disfraz. En la tienda de cómics podrás comprar el traje de «Pijilla». La misión consiste en perseguir a **Snake** y recuperar tres pruebas.



M6: ACUERDOS "SOSPEZCHOSOS"

Habla con el viejo Lobo de Mar en el puerto y éste te hará un encargo: recoger 22 peces repartidos por todo el escenario. Ésta es quizá una de las misiones más difíciles de todo el juego. No sólo tendrás que ir a toda velocidad, sino que deberás esquivar el denso tráfico de la presa.



M7: EL VIEJO PIRATA Y EL MAR

Regresa al puesto de pescado del viejo Lobo de Mar. Habla con él y destruye la limusina. Conocerás el paradero de **Bart**: está a bordo del carguero *C-Spanker*. Llegar hasta él tiene truco: conduce hasta la calle que lleva a los estudios de TV, gira en el primer callejón, salta la rampa y subirás al barco.



MISIÓN EXTRA: DIRECTOR

Encontrarás a **Skinner** en una de las calles de la parte alta de la ciudad. Tendrás que ayudarle con alguno de sus recados, junto a su madre. Recoge su colada, busca su almuerzo en el *Krusty Burger*, habla con el Dr. **Nick** y conduce hasta los recreativos. Ahora el sedán de **Skinner** será tuyo.



TRADING CARDS

- **Esqueleto de Ángel**. En el tejado de la tienda de cómics.
- **Alma de Bart**. En el tejado de la bolera de **Barney**, cerca de las vigas de la fachada.
- **Lisa Corazón de León**. En lo alto del faro.
- **La postal de San Valentín de Lisa**. A bordo del carguero *C-Spanker* (el que está amarrado en el puerto).
- **La máquina de Lisa**. En los Estudios de TV **Krustylú**, detrás de uno de los platós (tendrás que saltar de un ventilador a otro para alcanzar el otro lado).
- **Aparato de dientes maligno**. En la presa.
- **Polo de Soja**. En uno de los lados del puente roto cercano a la presa.





M1: POR UNOS POCOS DONUTS...

Habla con **Bart** y sal de casa. Persigue al jefe **Wiggum** hasta la tienda de donuts. Pero éste no te dará ninguna pista hasta que consigas 10 donuts para él. Golpea el camión de reparto para recogerlos todos y regresa a toda pastilla hasta la tienda. La pista de **Wiggum** te llevará a **Cletus**.



M2: REDADA DE...

Cletus no parece dispuesto a colaborar. Persíguele y recoge todo lo que se caiga del camión. Serán siete objetos exactamente, aunque **Cletus** te obligará a seguirle por todo *Springfield*, incluyendo los intrincados pasillos que recorren la Central Nuclear.



M3: LÓGICA DEL KETCHUP

Cletus estará dispuesto a echarte una mano, siempre y cuando le ayudes antes a recoger 18 sobres de *ketchup* para el invierno. Para poder realizar esta misión deberás comprar la ropa de presidiaria (300$) en la escuela, el Badulaque o en la habitación de **Bart**.



M4: REGRESO DE LOS...

Habla con **Hans Moleman** (el hombre con cara de topo) en el cementerio. Éste te suplicará que corras hasta el Hogar del Jubilado antes de que el jefe **Wiggum** cierre las puertas. Recurre a todos los atajos ya conocidos y no tendrás excesivos problemas para llegar el primero.



M5: LOS LOBOS ME ROBARON...

El abuelo **Simpson** no está dispuesto a soltar palabra hasta recuperar sus medicinas (unos gamberros se las han robado). Habla con **Nelson**, encuentra el sedán negro, recoge las medicinas (10), da esquinazo al sedán y compra las pastillas de cafeína en el Badulaque.



M6: LAS GUERRAS DE LA COLA

Entra en la habitación de **Bart** (se accede por la parte trasera de la casa de los **Simpson**). Habla con él y compra allí el uniforme de policía (400 monedas). Por una vez tendrás que olvidar el coche y recoger a pie las 30 latas de *Buzz Cola* repartidas por todo el barrio.



M7: DESDE EL ESPACIO EXTERIOR

La última misión de **Marge** necesitará de toda tu habilidad como conductor: hay que destruir los camiones de reparto de *Buzz Cola*. Destruye el 1° y conduce hasta la mansión **Burns**. Allá encontrarás un 2° camión y un 3° en la central nuclear. Evita al jefe **Wiggum** y regresa a casa.



M. EXTRA: AMOR EMBARRANCADO

Cerca del cementerio podrás encontrar al orondo vendedor de cómics. Ayúdale a recuperar todos los regalos que ha enviado a la madre de **Skinner**. Están repartidos por el patio trasero del colegio, la entrada y la azotea. Ten mucho cuidado con las salidas de aire caliente del tejado del colegio.



TRADING CARDS

- **Álbum de tocador**. En la casa del árbol. En el jardín trasero de la casa de los **Simpson**.
- **La cazadora del Señor Quitanieves**. Entre el tejado de la gasolinera y el tejado de la tienda de donuts.
- **Bola de bolos «Homer»**. En lo alto de la torre situada junto a uno de los puentes rotos.
- **El Blazier Rojo**. Cerca de la carta anterior hay un edificio muy alto. Usa el tejado de la gasolinera a modo de rampa para llegar hasta allí con el coche. En la azotea encontrarás la carta.
- **Retrato de Burns**. En la segunda planta de la mansión **Burns**. Pulsa el botón del busto de **Burns** para descubrir una nueva carta.
- **Spray Lacrimógeno**. En el parque de caravanas. En el tejado de una de ellas.
- **Carta de Amor**. En las vigas de arriba del puente que lleva al parque de caravanas y la central.

superguía

M1: LA CAFEÍNA...

APU

Con la conciencia atormentada, **Apu** se lanza a investigar la procedencia de la *Buzz Cola*. Conduce hasta uno de los almacenes de la zona industrial (la entrada está oculta por un cristal). Persigue el camión y reúne las once cajas que irá dejando tras de sí.



M2:...Y CON EL BEBÉ SOMOS 8

Habla con los mafiosos (los encontrarás en la puerta de su club social). Luego tendrás que apretar el acelerador para llegar al hospital antes de que se acabe el tiempo mientras evitas a los mafiosos. Primero te perseguirá un simple sedán, luego sufrirás el acoso de una limusina.



M3: OCHO SON DEMASIADOS

Habla con el doctor **Hibbert**. Él será quien prevenga a **Apu** (padre de 8 niños) de la inminente escasez de pañales. Para esta misión necesitará un vehículo grande y potente. En el *parking* del hospital podrá comprar a **Homer** el coche de encargo (500 monedas).



M4: ESTE CERDITO

Busca a **Krusty** el payaso. Lo encontrarás cerca del *Burguer*. Para llevar a cabo su encargo tendrás que comprar ropa de «estilo americano» (425 monedas) en la taberna de **Moe**. Sólo cuando estés disfrazado podrás seguir el rastro de donuts para encontrar a **Wiggum**.



M5: NUNCA TE FÍES DE UN...

Después de perseguir a **Wiggum**, éste te conducirá hasta **Snake**, con una nueva misión para ti: seguir el camión de la basura. Recoge los 30 cubos (algunos de ellos casi inaccesibles) y regresa al punto de partida. Entra en la oficina de tráfico y obtendrás tu recompensa.



M6: DINERO RÁPIDO

Habla con **Snake** y conduce hasta los multicines *GoGoPlex*, evitando al jefe **Wiggum**. Destruir al camión blindado no será fácil. Lo mejor es empujarlo desde los costados para que se estrelle contra otros camiones. Tu último destino es la guarida de **Snake**, aunque antes tendrás que evitar a la policía.



M7: GUARDIA JURADO CURIOSO

Podrás localizar a **Bart** cerca del club de los mafiosos. Conduce su *Ferrari* a toda pastilla hasta el museo antes de que se vaya el conservador. Luego tendrás que destruir el coche del guardia jurado para conseguir la llave del museo (con cuidado, el *Ferrari* es tan veloz como frágil).



MISIÓN EXTRA: KINKY FRINKY

Hallarás al profesor **Frink** en la puerta de la cafetería, cerca del hospital. Su máquina aerodeslizadora se ha vuelto loca y está causando el pánico en la ciudad. Debes detenerla a cualquier precio antes de que acabe el tiempo (3 minutos). Utiliza cualquiera de las máquinas quitanieves.



TRADING CARDS

- **La Camiseta de Apu**. Utiliza la rampa de arena de las obras, cerca del *Krusty Burguer*, y verás la carta en el edificio de enfrente.
- **Camisa Pin Pals**. En la azotea del club de los mafiosos. Usa las escaleras de incendios para llegar hasta allí.
- **Señal de la Propuesta 24**. En el tejado de la taberna de **Moe**.
- **Perrito Caliente**. Cerca de las vías del monorraíl.
- **Alimento para bebés**. Encima de uno de los vagones de mercancías de la estación.
- **Disfraz de Ganesha**. En una de las rampas de los tramos sin finalizar de la autopista *Matlock*.
- **Fresisuis Agridulce**. En la azotea de uno de los edificios situados al lado del coche de bomberos. Tendrás que utilizar la barandilla del anuncio para alcanzar la carta.







M1: VAMOS A LOS LÚ



Habla con **Apu** aunque, como éste ha acabado un poco «quemado» de la anterior fase, tendrás que pedir ayuda a **Otto**. A cambio deberás recoger a todos los niños de la clase y llevarlos a los estudios de TV de *Krusty*: los famosos *Krusty-Lú*, antes de que el payaso se largue.

M2: ABAJO CON EL...



Barney ejerce de guardia de seguridad en los estudios de TV. Habla con él y sigue la furgoneta de la TV hasta el Observatorio. Allí encontrarás la cantosa limusina de **Krusty**. Echa una carrera contra ella. El truco para ganar fácilmente es tomar la ruta contraria y llegarás el primero al puerto.

M3: ABRIGO DE LABORATORIO...



Encontrarás a **Krusty** en el puerto. Habla con él y tendrás un nuevo objetivo: hallar al profesor **Frink**. No tendrás que buscar mucho. Nada más acabar la conversación con **Krusty** verás pasar a toda pastilla el *Hovercraft* de **Frink**. Intenta no perderlo de vista hasta llegar al Observatorio.

M4: DUFF PARA MÍ, DUFF PARA TÍ



Entra en el Observatorio para conversar con **Frink**, para después conducir hasta la destilería de cervezas *Duff*, justo a tiempo de perseguir el camión y recoger las seis cajas que soltará al chocar con tu vehículo. Regresa a la destilería y recoge la pistola láser que está dejabo del zeppelín.

M5: ZOPENCO METAL TOTAL



Busca a **Skinner**. Lo encontrarás cerca del puerto. Desgraciadamente este veterano del **Vietnam** te robará la pistola láser, lo que no te dejará otra salida que destrozar su coche. No te será muy difícil, ya que su sueldo de director de colegio sólo le ha permitido adquirir un modesto sedán.

M6: PREPARADO PARA MATAR



Contacta con **Krusty** en los estudios de TV. Para completar esta misión, antes debes adquirir el coche de supervillano de industrias **Globex**. **Kearney** te lo venderá a cambio de 600 monedas. Destruye todos los puestos láser antes de que el tiempo llegue al final y regresa a *Krusty-Lú*.

M7: KANG Y KODOS ATACAN...



Localiza a **Homer** en el *Krusty Burger*. La sola mención de quedarse sin cerveza *Duff* empujará a **Homer** a lanzarse en el ataque directo, y no dudará en echar una carrera con un sedán negro hasta la destilería. El truco: en lugar de seguir al sedán, toma la carretera del Observatorio.

M. EXTRA: ORDEÑANDO A LOS...



En una de las calles cercanas a la gasolinera verás pasear a **Snake**. Échale una mano destruyendo el coche de **Wiggum** y recuperando las pruebas. Luego, conduce hasta la bolera y golpea el camión de la leche. Tu recompensa: Bandidito, el deportivo del Serpiente.

TRADING CARDS

- **Dibujo de Rasca y Pica**. En la destilería. Tendrás que subirte al zeppelín para alcanzar la carta.
- **El Nº1 del Hombre Radiactivo**. Cerca de la escalinata. Para poder alcanzar la carta, utiliza un camión de publicidad de la película de *Rasca y Pica*.
- **Matrícula Bort**. Pega un buen salto en la rampa del casino **Burns**.
- **La Camiseta de Bart**. En el planeta giratorio que sirve de anuncio al restaurante *Planet Hype*, en el puerto.
- **La Bota de Australia**. Está a bordo del carguero *C-Spanker*. Usa la grua del puerto para subir a bordo.
- **Gabbo**. En una de las cunetas de la carretera del Observatorio. Está cerca de la salida al pozo del Campamento **Krusty**.
- **El Proyecto de ciencias del Hámster volador de Bart**. En el puente roto, cercano a la presa. Tendrás que saltar sobre un par de plataformas antes de llegar hasta la carta.

supergüías

homer [2]

M1: MOTORES RÍGIDOS

Con los zombis atacando *Springfield*, la máxima prioridad de **Homer** es recopilar artículos de supervivencia. Habla con **Lisa**, con **Ned Flanders**, **Cletus** y **Moe**. Usa el cráter del cementerio para ahorrarte medio viaje y regresa rápidamente al hogar.



M2: LARGAS SONDAS NEGRAS

Conduce hasta el patio trasero del colegio. Verás un enorme platillo. Tendrás que volver aquí en muchas ocasiones. Habla con el dependiente. Para resolver esta misión necesitarás el coche zombie. Podrás comprarlo en el cementerio (500$). Luego persigue el coche de los alienígenas.



M3: PROTECTOR DE BOLSILLO

En el aparcamiento de la central nuclear encontrarás al profesor **Frink**. Conduce su *Hovercraft* hasta el patio del colegio, procurando no chocar para que no estalle el barril de residuos nucleares. Lleva el coche hasta situarlo debajo del platillo volante y estallará la carga de explosivos.



M4: ALGO PASA CON MONTY

Entra en el colegio, habla con **Lisa** y repite de nuevo la ruta hacia la Central Nuclear. De camino tendrás que dar esquinazo al coche alienígena. Utiliza todos los atajos conocidos, especialmente el del cementerio. Escala por las ruinas hasta el despacho de **Burns**.



M5: "AUTO"TOPSIA ALIENÍGENA [1]

Evita las trampas del suelo. La mejor ruta es pegarse a la pared de la derecha. Habla con el señor **Burns** y te dará un mapa. Salta al exterior, monta en el coche y recoge el barril de residuos nucleares.
Ya conoces tu destino: el platillo volante del patio del colegio.



M6: "AUTO"TOPSIA ALIENÍGENA [2]

Después de enviar otra andanada al platillo volante habla con **Snake**. Esta vez él será quien se ponga al volante del vehículo para recoger de la Central Nuclear el barril de los residuos y regresar al platillo volante. De nuevo tendrás que evitar el coche de los alien durante el viaje.



M7: "AUTO"TOPSIA ALIENÍGENA [3]

Esta vez será el abuelo quién ejerca de conductor en la conocida ruta Colegio-Central Nuclear-Colegio. Ha acoplado un cohete a su *jeep* de la Segunda Guerra Mundial, lo cual aporta velocidad pero poca estabilidad. Evita la más mínima colisión y los alien serán historia.



M. EXTRA: MALDITOS NEUMÁTICOS

En el Badulaque te espera **Smithers**. Antes de hablar con él ten a mano el coche de radio control que reposa en el tejado del edificio que está pegado al coche de bomberos. Las ligas están en el tejado del Badulaque, los polvos dentales donde cogiste el coche y el disco, sobre la tienda de donuts.

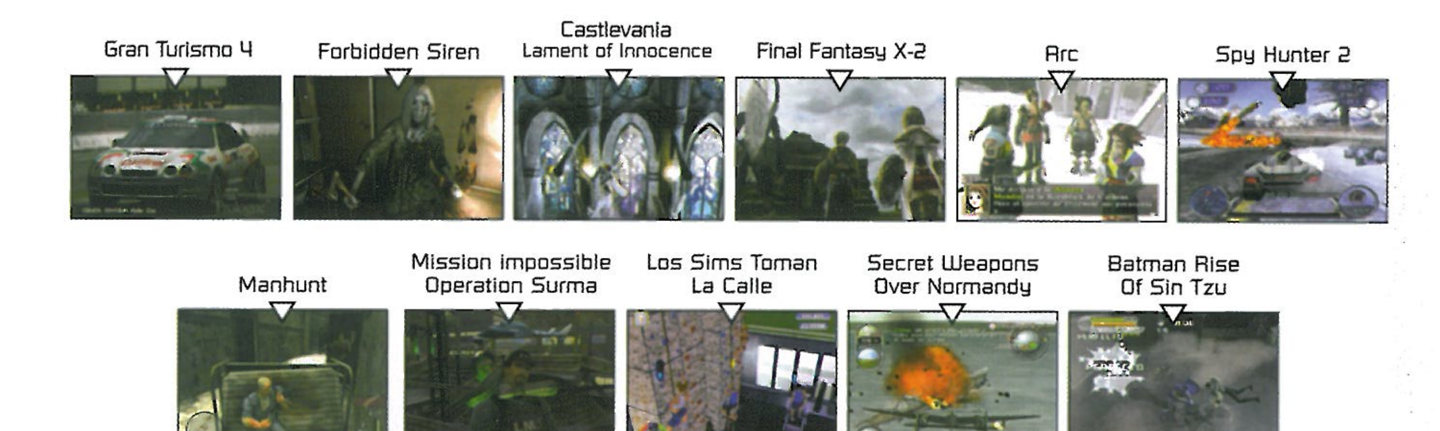


TRADING CARDS

- **Libro de cocina humano**. En la parte trasera de la escuela.
- **La Tostadora del Tiempo**. En la azotea de la tienda de donuts.
- **Calendario de «Smarzo»**. En las ruinas de la central nuclear.
- **Muñeco de Krusty**. En el parque infantil cercano a la casa de los **Simpson**. Sobre el tobogán.
- **Alma de Donut**. En el tejado del refugio nuclear de los **Flanders**.
- **Peluquín Infernal**. En el cráter del cementerio.
- **Pata de Mono**. En el tejado del granero. Lo encontrarás de camino a la Central Nuclear.

ESTE MES con PlayStation®2

Revista Oficial - España

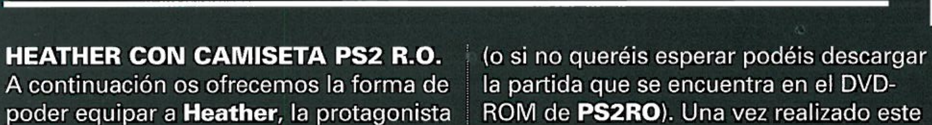


La ÚNICA revista con DEMOS JUGABLES



[PS2]

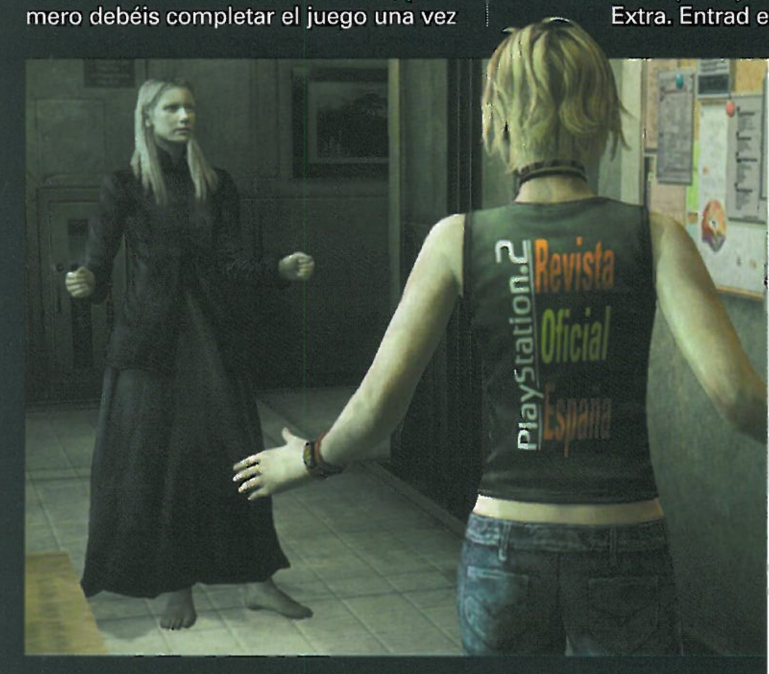
SILENT HILL 3







HEATHER CON CAMISETA PS2 R.O.
A continuación os ofrecemos la forma de poder equipar a **Heather**, la protagonista del juego, con la camiseta oficial de nuestra revista hermana. Para ello, primero debéis completar el juego una vez (o si no queréis esperar podéis descargar la partida que se encuentra en el DVD-ROM de **PS2RO**). Una vez realizado este requisito, aparecerá una opción nueva en el menú principal llamada Traje Extra. Entrad en ella e introducid en la máquina de escribir que aparecerá, con la ayuda del cursor, la palabra **MATADOR** (en mayúsculas). A continuación comenzad una nueva partida y podréis ver a **Heather** luciendo esta espectacular camiseta.

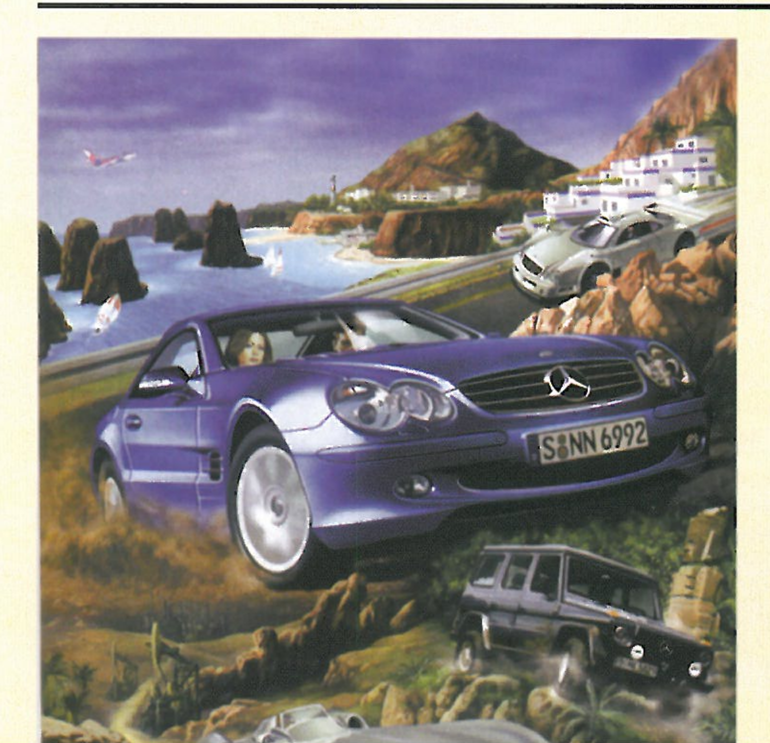








MERCEDES BENZ: WORLD RACING



[PS2 / XBOX]

Introduce estos nombres en el modo de un jugador para obtener estas ventajas:

TODOS LOS COCHES
Full House

TODOS LOS CAMPEONATOS
JamSession

TODOS LOS CIRCUITOS
Free Ride

STATUS 9
Goodzpeed

TODAS LAS MISIONES
Miss World





supertrucos

BATMAN: RISE OF SIN TZU

[PS2]

En la pantalla de *Press Start*, mantén presionados L1+L2+R1+R2 e introduce las siguientes combinaciones de botones para obtener estas ventajas:

TODOS LOS PERSONAJES AL 100%
Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo.

BARRA DE COMBOS INFINITA
Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba.

SALUD INFINITA
Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha.

DESBLOQUEA EL MODO DE DIFICULTAD DARK KNIGHT
Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo.

DESBLOQUEA TODOS LOS EXTRAS
Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.

[XBOX]

Sigue los mismos pasos en **Xbox**, presionando L+R e introduciendo estos códigos:

MODO DE DIFICULTAD DARK KNIGHT
Derecha, Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba.

TODOS LOS EXTRAS
Izquierda, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha.

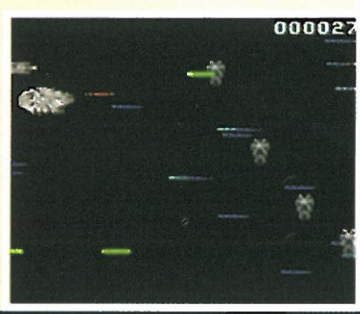
TODAS LAS MEJORAS PARA LOS PERSONAJES
Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Abajo.

BARRA DE COMBOS INFINITA
Izquierda, Derecha, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda.

SALUD INFINITA
Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha.





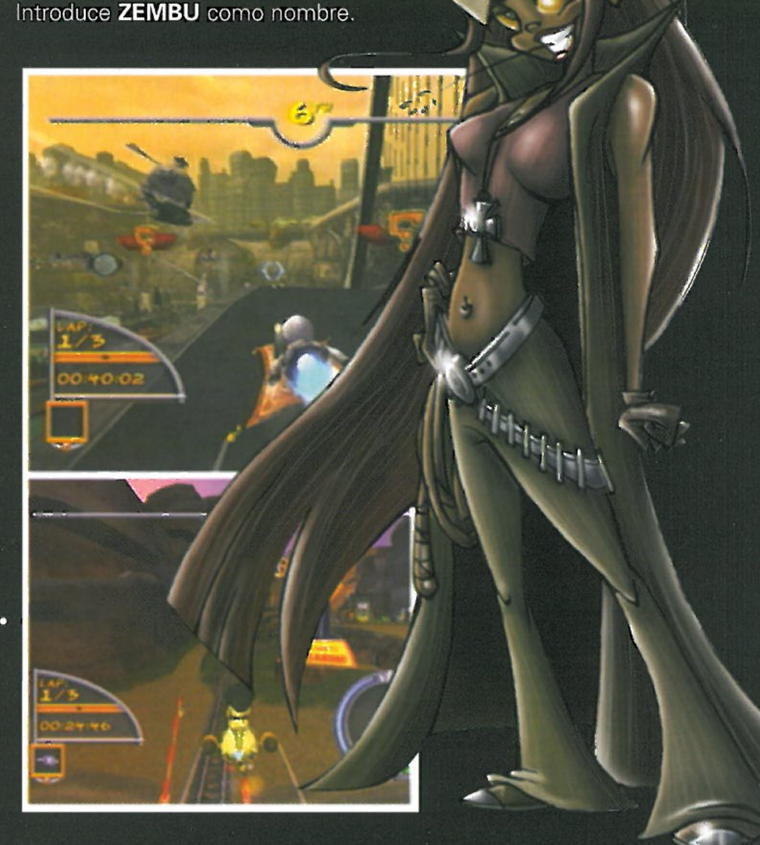


FREAKY FLYERS



[PS2]

TODOS LOS BONUS
Introduce **ZEMBU** como nombre.



STAR WARS: FLIGHT OF THE FALCON

Introduce este *password* **(4?6C)** para acceder a todas las fases y el minijuego de *Bonus*.








PLAYSTATION 2 · XBOX · GAME BOY ADVANCE · GAMECUBE

PLAYSTATION 2

01> **FIFA Football 2004**
Deportivo ■ EA Sports

02> **Pro Evolution Soccer 3**
Deportivo ■ Konami

03> **Manhunt**
Aventura-Acción ■ Rockstar

04> **Prince Of Persia LADT**
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

05> **Medal Of Honor R.S.**
Shoot'em-up ■ EA Games

06> **True Crime Streets...**
Shoot'em-up-Conducción ■ Activision

07> **Need For Speed U.**
Conducción ■ EA Games

08> **ESDLA: El Retorno...**
Beat'em-up ■ EA Games

09> **Max Payne 2**
Shoot'em-up ■ Rockstar

10> **Ghosthunter**
Aventura ■ Sony C.E.

XBOX

01> **Rainbow Six 3**
Shoot'em-up ■ Ubi Soft

02> **FIFA Football 2004**
Deportivo ■ EA Sports

03> **Project Gotham 2**
Conducción ■ Microsoft

04> **Max Payne 2**
Shoot'em-up ■ Rockstar

05> **Medal Of Honor R.S.**
Shoot'em-up ■ EA Games

06> **Top Spin**
Deportivo ■ Microsoft

07> **Need For Speed U.**
Conducción ■ EA Games

08> **Counter Strike**
Shoot'em-up ■ Microsoft

09> **ESDLA: El Retorno...**
Beat'em-up ■ EA Games

10> **Caballeros De La...**
RPG ■ LucasArts

GAMECUBE

01> **Mario Kart D.D.**
Conducción ■ Nintendo

02> **FIFA Football 2004**
Deportivo ■ EA Sports

03> **ESDLA: El Retorno...**
Beat'em-up ■ EA Games

04> **Medal Of Honor: R.S.**
Shoot'em-up ■ EA Games

05> **Need For Speed U.**
Conducción ■ EA Games

06> **Star Wars Rebel Strike**
Shoot'em-up ■ LucasArts

07> **1080 Avalanche**
Deportivo ■ Nintendo

08> **Soul Calibur 2**
Beat'em-up ■ Namco-Nintendo

09> **Billy Hatcher**
Plataformas ■ Sega

10> **F-Zero GX**
Conducción ■ Nintendo

N-GAGE

01> **FIFA Football 2004**
Deportivo ■ Electronic Arts

02> **Tomb Raider**
Aventura ■ Eidos

03> **T. Hawk's Pro Skater**
Deportivo ■ Activision

04> **Virtua Tennis**
Deportivo ■ Sega

05> **Red Faction**
Shoot'em-up ■ THQ

GBA

01> **Final Fantasy Tactics**
Battle RPG ■ Nintendo-Square Enix

02> **Pokémon Pinball**
Pinball ■ Nintendo

03> **Super Mario Advance 4**
Plataformas ■ Nintendo

04> **FIFA Football 2004**
Deportivo ■ EA Sports

05> **Golden Sun 2: L.E.P.**
RPG ■ Nintendo

JAPÓN

01> **Biohazard Outbreak**
Survival Horror ■ Capcom (PS2)

02> **Wild Arms A. Code: F**
RPG ■ Sony C.E. (PS2)

03> **Siren**
Survival Horror ■ Sony C.E. (PS2)

04> **Everybody's Golf 4**
Deportivo ■ Sony C.E. (PS2)

05> **R: Racing Evo.**
Conducción ■ Namco (PS2-GC-XB)

TOP SUPERJUEGOS





The Elf

CASTLEVANIA LAMENT OF INNOCENCE

Ya era hora que la saga con más estilo y carisma de Konami encaminara sus pasos hacia PlayStation 2, y además programada por los genios que dieron vida a *Symphony Of The Night*. Quizá no sea tan perfecto y completo como éste pero será más que bienvenido cuando haga su aparición el próximo mes de febrero.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> **Gran Turismo 4**
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)

02> **Forbidden Siren**
Survival Horror ■ Sony C.E. (PS2)

03> **Final Fantasy XII**
RPG ■ Square Enix (PS2)

04> **R: Racing Evolution**
Conducción ■ Namco (PS2-GC-XB)

05> **Final Fantasy Crystal Chronicles**
Action RPG ■ Square Enix (GC)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2	XBOX	GAMECUBE	GAME BOY ADVANCE	PSONE
1 FIFA Football 2004	1 Top Spin	1 Mario Kart Double Dash!!	1 Final Fantasy Tactics	1 FIFA Football 2004
2 Pro Evolution Soccer 3	2 Project Gotham Racing 2	2 Star Wars Rebel Strike	2 Star Wars Rebel Strike	2 Dragon Ball Z U.B. 22
3 ESDLA: El Retorno Del Rey	3 Rainbow Six 3 + Communicator	3 FIFA Football 2004	3 Super Mario Advance 4	3 Dragon Ball Final Bout
4 True Crime Streets Of LA	4 FIFA Football 2004	4 F-Zero GX	4 Golden Sun 2: La Edad Perdida	4 Metal Gear Solid Band
5 Need For Speed Underground	5 Rainbow Six 3	5 Metroid Prime (Player's Choice)	5 Pokémon Rubí	5 Yu-Gi-Oh

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

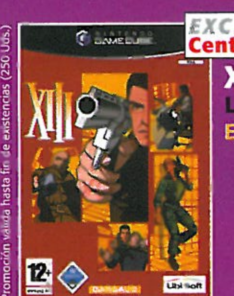
SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA


Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO

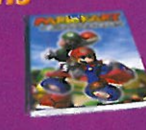
Promoción válida hasta fin de existencias (250 Uds.)




EXCLUSIVA CentroMAIL

XIII
LLÉVATE UN EXCLUSIVO CÓMIC

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)



EXCLUSIVA CentroMAIL

MARIO KART DOUBLE DASH
LLÉVATE UN CUADERNO EXCLUSIVO *GRATIS*

Promoción válida hasta fin de existencias (1.500 Uds.)




MEDAL OF HONOR RISING SUN
LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAJA METÁLICA *GRATIS*

EXCLUSIVA CentroMAIL

LOS MEJORES PACKS



GAME CUBE
+ DISCO EXTRA DE EDICIÓN LIMITADA CON 4 JUEGOS DE ZELDA
+ DEMO
Promoción válida hasta fin de existencias (2.000 Uds.)
99 €

AHORRA 19€ · EXCLUSIVA CentroMAIL

GAME CUBE +
STAR WARS: ROGUE SQUADRON REBEL STRIKE.
+ DISCO EXTRA DE EDICIÓN LIMITADA CON 4 JUEGOS DE ZELDA + DEMO
139,95 €
Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

AHORRA 19€ · EXCLUSIVA CentroMAIL

GAME CUBE +
MARIO KART DOUBLE DASH
+ CUADERNO
+ DISCO EXTRA DE EDICIÓN LIMITADA CON 4 JUEGOS DE ZELDA + DEMO
149,95 €
Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

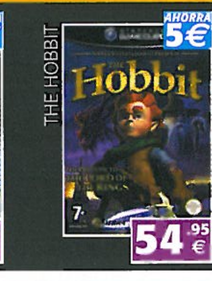

1080 AVALANCHE — AHORRA 5€ — 54,95 €


CRASH B.: NITRO KART — AHORRA 5€ — 54,95 €


NBA LIVE 2003 — AHORRA 4€ — 59,95 €


FIFA FOOTBALL 2004 — AHORRA 4€ — 59,95 €


S.W. ROGUE SQUAD. REBEL S. — AHORRA 5€ — 54,95 €


THE HOBBIT — AHORRA 5€ — 54,95 €

SUPER PRECIO


TARJETA DE MEMORIA — 8,95 €


CONTROL PAD — 12,95 €

PRECIOS ESPECIALES


DIE HARD — 14,95 €


DARK SUMMIT — 17,95 €


MX SUPERFLY — 17,95 €


WWE WRESTLING X8 — 17,95 €


MAT HOFFMAN PRO BMX 2 — 19,95 €


PRO RALLY — 19,95 €


SUPER MONKEY BALL — 19,95 €


GODZILLA DOMINATION — 19,95 €


V-RALLY 3 — 19,95 €


BLOOD OMEN II — 24,95 €


T. HAWK'S PRO SKATER 4 — 29,95 €

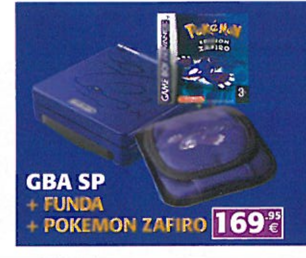
NOVEDADES AL MEJOR PRECIO


CRASH B.: NITRO KART — AHORRA 5€ — 37,95 €


FIFA FOOTBALL 2004 — AHORRA 3€ — 46,95 €


J.B. 007: TODO O NADA — AHORRA 3€ — 46,95 €


MARIO AND LUIGI S. SAGA — AHORRA 3€ — 36,95 €


GBA SP
+ FUNDA
+ POKEMON ZAFIRO **169,95 €**


GBA SP
+ FUNDA
+ POKEMON RUBÍ **169,95 €**


GBA SP **129,95 €** disponible en:

GBA SP
+ POKEMON PLATA
GRATIS
129,95 €

EXCLUSIVA CentroMAIL
GAME BOY ADVANCE **99,95 €**

PRECIOS ESPECIALES


POKEMON PLATA — 9,95 €


DEMON DRIVER — 14,95 €


INTERNAT. KARATE — 14,95 €


STADIUM GAMES — 14,95 €


SUPER DODGE — 14,95 €


SUPER DROPZONE — 14,95 €


THE SUM OF ALL — 14,95 €

WORLD TENNIS — 14,95 €


ESDLA: LA COM. — 19,95 €



DROOPY TENNIS — 19,95 €


IRIDION 3D 2 — 19,95 €


LOST VIKINGS — 19,95 €


MONSTER FORCE — 19,95 €


MOTOR RACER ADV. — 19,95 €


QUIERES SER... — 19,95 €

THE MUMMY — 19,95 €

SUPER PRECIO


LUPA CON LUZ — 8,95 €


4 EN 1 MULTIPACK — 19,95 €
BATERÍA — 11,95 €
LUPA — 8,95 €
BOLSA DE VIAJE — 8,95 €
CABLE LINK 2 JUGAD. — 5,95 €
ESTUCHE JUEGOS — 5,95 €

pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de enero.
Impuestos incluidos



PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.

PRECIOS ESPECIALES












- AKIRA PSYCO BALL 14,95 €
- CHESS CHALLENGER 14,95 €
- DR. MUTO 14,95 €
- MOTORSIEGE 14,95 €
- RACING SIMULATION 3 14,95 €
- SPEED CHALLENGE 17,95 €
- JET ION GP 17,95 €
- ALONE IN THE DARK 19,95 €
- BRITNEY'S DANCE BEAT 19,95 €
- GRAND PRIX CHALLENGE 19,95 €










- INSPECTOR GADGET 19,95 €
- M.I.B. 2: ALIEN SCAPE 19,95 €
- MICROMACHINES 19,95 €
- MONOPOLY PARTY 19,95 €
- MX RIDER 19,95 €
- SEGA SOCCER SLAM 19,95 €
- SLAM TENNIS 19,95 €
- SPACE RACE 19,95 €
- SPLASHDOWN 19,95 €
- STATE OF EMERGENCY 19,95 €











- TAZ WANTED 19,95 €
- THE HULK 19,95 €
- SUPERMAN: SHADOW... 19,95 €
- ARMORED CORE 2 24,95 €
- CASTLEWEEN 24,95 €
- ETERNAL RING 24,95 €
- EVERGRACE 24,95 €
- FORD RACING 2 24,95 €
- KENGO: MASTER OF B. 24,95 €
- CONFLICT ZONE 24,95 €












- REDCARD 24,95 €
- HITMAN 2: SILENT A. 27,95 €
- J.B. 007: NIGHTFIRE 27,95 €
- METAL GEAR SOLID 2 27,95 €
- SPIDER-MAN 27,95 €
- THE GETAWAY 27,95 €
- BLACK & BRUISED 29,95 € (NUEVO PRECIO)
- BURNOUT 2 29,95 €
- COMMANDOS 2 29,95 €
- DIE HARD VENDETTA 29,95 € (NUEVO PRECIO)












- GHOST RECON 29,95 €
- GREGORY HORROR SHOW 29,95 €
- MORTAL KOMBAT 29,95 €
- RAYMAN 3 29,95 €
- SPLINTER CELL 29,95 €
- SPYRO: ENTER THE D. 29,95 €
- THE SUM OF ALL FEARS 29,95 €
- VIRTUA TENNIS 2 29,95 € (NUEVO PRECIO)
- WHIRLTOUR 29,95 € (NUEVO PRECIO)
- BLOODRAYNE 39,95 € (NUEVO PRECIO)




PS one™ 89,95 €






SUPER PRECIO

- D STAGE + ALFOMBRILLA 39,95 €
- TARJETA MEMORIA 4MB 14,95 €
- TARJETA MEMORIA 1MB 4,95 €

PRECIOS ESPECIALES










- ACTION MAN 9,95 €
- ATARI ANNIV... 9,95 €
- CRISISBEAT 9,95 €
- DRIVER 9,95 €
- GUILTY GEAR 9,95 €
- RADIKAL BIKERS 9,95 €
- TOSHINDEN 4 9,95 €
- DIGIMON 2003 14,95 €









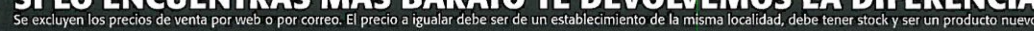

- DIGIMON RUMBLE 14,95 €
- DRAGON BALL... 14,95 €
- DRAGON BALL Z 14,95 €
- METAL G. S. BAND 14,95 €
- PRO EV. SOCCER 2 17,95 €
- BEYBLADE 29,95 €
- FIFA 2004 29,95 €
- ONE PIECE G.B. 29,95 €

pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de enero. Impuestos incluidos



PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO



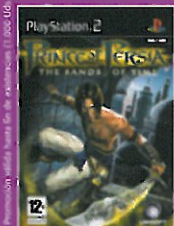
SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.

CENTRO MAIL

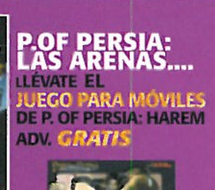
JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO





EXCLUSIVA CentroMAIL

COMPRA **MISSION IMPOSSIBLE** LLÉVATE UNA BRÚJULA **GRATIS**





P.OF PERSIA: LAS ARENAS.... LLÉVATE EL JUEGO PARA MÓVILES DE P. OF PERSIA: HAREM ADV. **GRATIS**



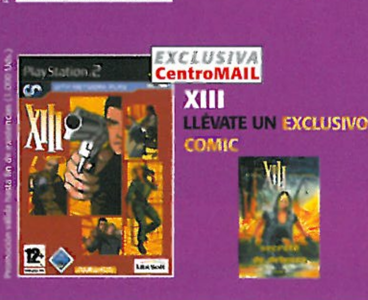
EXCLUSIVA CentroMAIL

BROKEN SWORD LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA **GRATIS**



EXCLUSIVA CentroMAIL

MEDAL OF HONOR RISING SUN LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAJA **GRATIS**



EXCLUSIVA CentroMAIL

XIII LLÉVATE UN EXCLUSIVO COMIC



EXCLUSIVA CentroMAIL

EVERQUEST ADVENTURES

59,95 €

SUPER PRECIO



LOS MEJORES PACKS



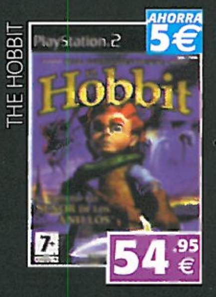


NOVEDADES AL MEJOR PRECIO





















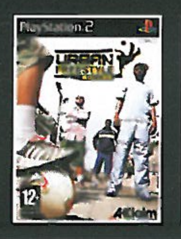
















pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 enero.

Impuestos incluidos



PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.









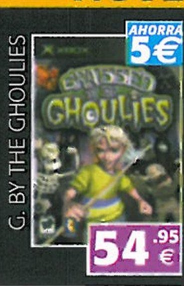




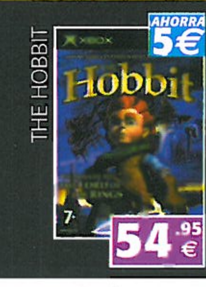
NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

















PRECIOS ESPECIALES



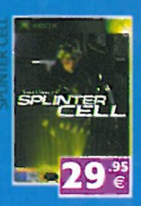






















NOVEDADES AL MEJOR PRECIO





























pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de enero. Impuestos incluidos

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: **902 17 18 19**
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: **913 803 449**
Por Correo electrónico: **pedidos@centromail.es**
Por Internet: **www.centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio, en el que está incluido también el embalaje y el seguro, es de:

España peninsular + 4 € Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75€ **EL PORTE ES GRATUITO**.(Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CentroMAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

GOLFOMENSAJES

INTERNECIO



Adolfo otra vez nooo!!!

Adolfo, vía email

*Hola, te escribo desde el trabajo (espero que no me vean los jefes). Seguro que en la redacción ya teneis el árbol armado, ¿o sois más de Belén? ¿Quién bajará por la chimenea de **O´Donnell 12** vestido de Santa Claus? Por cierto... por alusiones en el numero pasado en el Top Necio, te diré que en mis piños ya no hay chapapote, me han hecho una especie de abono en el dentista al cual llevo yendo desde septiembre.... Por lo tanto.. ahora luzco unos dientes de ensueño, y una boca que muchas mujeres desean besar.*
*Por cierto... Ya no somos vecinos, me he mudado. Ahora vivo un poco mas lejos de vuestras oficinas, pero sigo en **Madrid**, no te vayas a pensar que me vas a perder de vista.*
*Recuerdos a **Doc**, **The Elf**, **Nemesis**, y **The Scope**.*
Besos y hasta la próxima.

Adolfo, no te imaginas los meses de tranquilidad que nos has dado desde que has desaparecido de la sección... Pero como veo que vuelves envalentonado, vamos a ponerte de nuevo en el sitio que jamás debiste abandonar. En primer lugar no te preocupes: que pierdas unos minutos escribiéndome y dejes por unos instantes la recolección de excrementos de hamster, no creo que sea motivo de despido. Nadie como tú se puede mezclar con ellos sin que lo noten (salvo que por tus piños de confundan con un castor con caries). Y hablando de esto, tus asimétricos piños, aunque ya no estén tan negros como tus gayumbos de segunda mano, siguen siendo absolutamente repulsivos. Besarte está considerado como deporte de riesgo. Y ya hemos notado por el olor que ya no vives por aquí, y por la ruina que han sufrido algunos comercios que vivían de tus compras de tinte de pelo y de tus desparasitaciones epidídimicas.

Nico & Seba. Vaya basura de carta que me has mandado, jactándote de tus pasadas glorias. Y si ya no sois dos, sino sólo uno el que me escribe... ¿eres **Nico** o **Seba**? La verdad es que tampoco importa mucho. Eráis dos gilipuertas y ahora serás uno multiplicado por dos. Pero sácame de la duda, y a cambio quizá te diga quién es tu verdadero padre (ya sólo me quedan 300 posibles candidatos).



Y al resto. Que os intoxiquéis mucho estas Navidades y que el año que viene sea incluso peor para vosotros.

¡Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas!

Escribe a: Internecio, O´Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

TOP NECIO

ADOLFO
La pesadilla estética

@USTIN
El vigilante del retrete

YETI SIMPATICON
Serial thriller

NICO & SEBA
Vuelven los payasos

SERGIO DE JOVI
El amante escrupuloso en paro



*El neciete **@ustin** se quejaba de que pedía dibujos y nunca ponía los suyos. Para que pueda presumir con sus compañeros de psiquiátrico, este mes he decidido hacer un monográfico del pobre melón. Hay dibujos mejores y otros peores, pero lo que no cabe duda es que, teniendo en cuenta las limitaciones intelectuales del pobre pringado, bastante mérito tiene que sepa aguantar el lápiz sin tener que atárselo a la nariz. Así que **@ustin**, ya has tenido tu momento de gloria. Ya puedes inyectarte lava en vena sin complejos.*

ORDENADORES POR 1.000 EUROS

No hace falta tirar la casa por la ventana para comprar un equipo. En el número de enero de PC PLUS encontrará las configuraciones más completas por sólo 1.000 Euros, pruebas comparativas con programas anti-spyware, clientes de correo electrónico, aplicaciones de desarrollo multimedia, escáneres y equipos multifunción, y también análisis de productos de hardware y software como Ahead Nero 6, Lexmark P3150, ATI All-In-Wonder 9600 Pro, Adobe Creative Suite y HP DVD Movie Writer.
Por otro lado, y para empezar el 2004 «al día», nada mejor que un primer contacto con la revolución multimedia de Windows Media Center Edition 2004, así como los informes sobre grabación de DVD a 16x, conferencias Web, redes inalámbricas y procesos del sistema.
Además, dos SuperCD llenos de software y programas completos como Ulead PhotoImpact 6, Xara Webstyle 2, O&O Defrag Profesional Edition 4, versiones de prueba, aplicaciones gratuitas, demos y mucho más. Todo por 5 Euros en su quiosco.



COMIENZA EL AÑO A LO GRANDE CON PS2



Sólo con PlayStation 2 Revista Oficial podrás conocer de primera mano cómo es Gran Turismo 4 Prologue. Te ofrecemos la primera toma de contacto con el juego de conducción más esperado de 2004, que comparte portada con otro de los bombazos del año: Castlevania, Lament Of Innocence. Konami estrena la saga Castlevania en PS2 con una aventura llena de acción y magia, en la que se recrea el origen de la familia Belmont y su eterna lucha contra los vampiros. A lo largo de las 114 páginas del número de enero de PS2 Revista Oficial podrás descubrir cómo será el futuro Final Fantasy XII y el terrorífico Forbidden Siren, el nuevo Survival Horror de SCE. Analizamos el juego más polémico del año, Manhunt, y puntuamos los principales lanzamientos del mes: Los Sims Toman La Calle, Secret Weapons Over Normandy, Harry Potter Quidditch Copa Del Mundo y Mission Imposible: Operation Surma. Podrás llegar al final de The Simpsons: Hit & Run, gracias a la guía que incluimos en la sección de trucos y sabrás de primera mano cuáles son las grandes novedades en el mercado del DVD para enero de 2004: La Liga De Los Hombres Extraordinarios, Soy Espía, Jackass... Y no olvides meter en tu PlayStation 2 el DVD-ROM que regalamos; disfrutarás de 11 demos jugables. Imposible dar más por sólo 6 Euros.

FOTOGRAFIAR LA NAVIDAD

Este mes DigitalCamera Magazine incluye un informe sobre cómo captar toda la esencia de la Navidad en una fotografía. Siguiendo los consejos que se incluyen, aprenderá a obtener fantásticas postales navideñas. Del mismo modo, las fotografías que ilustrarán sus comidas familiares de Navidad estarán llenas de color y espontaneidad si sigue dichos consejos. También aprenderá a crear un impresionante paisaje futurista haciendo uso de las funciones avanzadas de las capas de Photoshop y los consejos del proyecto creativo de este mes. Por otro lado, los tutoriales sobre las capas de Paint Shop Pro le ayudarán a controlar una de las funciones más útiles de los programas de edición de imágenes. También podrá aprender cómo mejorar el rostro de las modelos, montar su propio estudio fotográfico y añadir efectos de luz a sus fotografías. Y si quiere adquirir una cámara digital, encontrará el modelo más adecuado a sus necesidades y su bolsillo gracias a los análisis y a la guía de compras de 38 modelos. Y además, un CD-ROM de regalo con los programas completos Ulead PhotoImpact 6 , Morphman 2.02 y mucho más.





ATARI

DRIVER

//Nombres populares para Driver 3//

Estas son las nuevas imágenes del juego que Atari ha puesto en circulación por la red. Vista su espectacularidad, algunos no podrán esperar para ponerle las manos encima.

Atari acaba de hacer público el plantel de actores que darán sus voces a los protagonistas del próximo título de **Reflections**, que estará en la calle en la primavera de 2004. **Michael Madsen** pondrá voz a **Tanner**, el policía que trabaja de incógnito una vez más para desenmascarar esta vez un sindicato de ladrones de coches. **Ving Rhames** interpretará a su compañero **Tobias Jones**. **Mickey Rourke** será **Jericho**, el malvado líder de la organización criminal, mientras que **Michelle Rodríguez** cederá su talento a **Calita**, la sexy ladrona de coches de **Miami**. Además, dentro de poco podremos ver en televisión un anuncio sobre el juego que estará dirigido por el oscarizado director **Ridley Scott**.

BANPRESTO

DRAGON BALL Z

La fiebre por la mítica saga de **Akira Toriyama** parece renacer de nuevo. Esta vez ha sido la programadora japonesa **Banpresto** quien ha informado del lanzamiento de un nuevo título para **GBA**. Ahora, a diferencia de los juegos publicados por **Atari**, se tratará de un título de lucha en el que las batallas se desarrollan entre seis personajes en equipos de tres, algo similar a lo visto en la saga *Marvel Vs. Capcom*, sólo que con la pantalla dividida.

Podremos cambiar de luchador en la batalla.

SEGA

VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION

Por fin el tan ansiado proyecto conocido durante mucho tiempo como *Virtua Fighter* RPG va cobrando forma. El juego aparecerá la próxima primavera para **PlayStation 2** y **GameCube**. En él encarnaremos a un joven llamado **Sei**, de catorce años de edad, que vive en la ciudad de *Acropolis*. Por lo que se ha podido ver hasta ahora en las pantallas que han trascendido, el juego no tendrá mucho que ver con la saga de lucha y las batallas se parecerán más a las ofrecidas en los *beat'em-up* callejeros del tipo *Final Fight*. El argumento gira en torno a una red similar a **Internet** donde la gente entra para jugar.



Las batallas y personajes poco tienen que ver con Virtua Fighter.


Fondos
en color para tu movil
envia MG37 + espacio + cód del fotofondo al 7494
o llama al 806 52 61 50
37175 37177 37172 37125 37041 37042 35937 36024 45007 35365 35440 36094 45037 36487
2 llamadas perdidas de Bin Laden
1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo
ANIMACIONES
36010 36448 45009 35541 36213 45015 35477 35492 35520 35935 35453 35994 36060 36207
1 llamada perdida de tu amante
3 llamadas perdidas estamos buscándolas
TIRAR EL MOVIL CONTRA LA PARED LE PUEDE RESULTAR CARO
44008 35208 35428 35433 35465 35494 35499 35502 35564 35936 35945 35955 35974 36027 ANIMA109
NO TE FUMES LA TARJETA SIM
36103 44021 35559 36303 36525 35098 35980 36246 36264 36463 35476 ENMA BRIGIT BRENDA ANGIE ANIA ANIM187
35518 36486 35028 35429 36010 35453 36024 36628 ANIM204 ANIM187 VAQUITA KIKE TOMAS ANIMA111
www.movilgalaxy.com
ESPECIALISTAS EN JUEGOS, TONOS LOGOS, FOTOS, POLIFÓNICOS... PARA TU MÓVIL...
MOVILSTATION
¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!
SPEEDDEVILS 1014
SIBERIAN STR. 1011
PRINCE PERSIA 1005
SKATE&SLAM 1012
RAYMAN3 1018
SPLINTER CELL 1084
VELOZ Y EXT. 1041
RAYMAN GOLF 1010
6 RAVEN SH. 1085
RAILRIDER 1006
HONEY BOX 1045
DESAILLY 1020
SOLITARIO 1013
RAYMAN BOWL 1009
6 RAVEN SH. 1085
FOOTBALL F. 1201
ADVENTURE 1250
BAMM 1251
ROCKY 1265
EARTH INVA. 1003
PLANET ZERO 1021
SUM. VOLLEY 1015
6 BROKEN W. 1007
6 URBAN CRISIS 1008
GULO'S TALE 1017
SIBERIAN ST2 1087
NIGHTMARE 1086
XIII 1088
VAMPIRE 1223
SPLINTERCELL2 1089
ENVÍA JJ39 SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL 7494
O LLAMA AL 806 52 61 60
Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com
FAN FOTO
27MF
PARA DESCARGAR ENVÍA + ESPACIO Y CÓD. FOTO AL 7057
0397 brittney
0414 Kylie
0176 Destinys Child
0359 Beckham
0317
0332
0174 50 Cent
0182 Eminem
0417 Madonna
0187 Justin T
0123
0124
0394 Avril Lavigne
0189 Red Hot
0176 Destinys Child
0193
VIDEOJUEGOS envia MJ29 + un espacio + cód. juego al 7494
o llama al 806 52 61 43
XMEN2 cod XMEN
ITALIANJOB cod JOB
TOPGUN cod TOP
ELDER SCR. cod ELDER
MC.QUAID cod MC
STARX cod STAR
MOBILERC cod RC
MOBOWLING cod BOWLING
WILDBALL cod WILD
SLOTS cod SLOTS
B-MAN 107159
M-FUT 111582
BETRIS 111561
TAXI 110219
E. SPEED 110206
CHESS 111564
MOBIBALL 111584
SNOWB 107714
ALIEN 111556
DARTS 110842
polifónicos
BUSCATONOS PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MOVIL
SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TP37 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494
Envía TP37 + un espacio y el código del tono > al 7494
O llama al 806 52 61 40
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
80017 MISSION IMPOSSIBLE FILM
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
80025 THE SIMPSONS THEME
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEA
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
80093 EQUADOR SASH
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
83914 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
83658 STAR WARS JOHN WILLIAMS
80056 INSOMNIA FAITHLESS
80043 THE TERMINATOR FILM
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
83604 LOCA MALENA GRACIA
80024 THE MATRIX FILM
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
80001 IN DA CLUB 50 CENT
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
82835 MIÉNTEME D. BISBAL Y E. GADEL
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
80096 PULP FICTION FILM
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
83850 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
80143 PINK PANTHER THEME
80108 BENNY HILL THEME
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
80044 ROCKY FILM
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
82430 DEVUÉLVEME LA VIDA ANTONIO OROZCO
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
83580 WEEKEND SCOOTER
81690 BYE BYE DAVID CIVERA
80041 HEAVEN DJ SAMMY FEAT. YARON
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
80642 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
83290 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO & AMAIA
LOS + PEDIDOS
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
80062 IN THE END LINKIN PARK
80174 EXPEDIENTE X TELEVISION
80197 SANDSTORM DARUDE
81690 BYE BYE DAVID CIVERA
80096 PULP FICTION FILM
80143 PINK PANTHER THEME
82740 MALDITO DUENDE HÉROES DEL SILENCIO
NOVEDADES
LIKE GLUE SEAN PAUL
84075 FRIJOLERO MOLOTOV
84074 ADICTO ENRIQUE IGLESIAS
84073 AMOR.COM CAMELA
84071 EL QUE QUIERA ENTENDER.... MAGO DE OZ
84070 ESPACIO 1999 TELEVISION
84069 DESAFIO TOTAL CINE
84068 DU HAST RAMMSTEIN
84065 ET EL EXTRATERRESTRE CINE
84066 PSICOSIS
Nº LICENCIA